
ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº8 - 5 €
PELEA!!
BLOODY ROAR EXTREME
RAGE OF THE DRAGONS
KOF2000 & 2001
SOUL CALIBUR 2
GUILTY GEAR XX
V.F.4 EVOLUTION
TEKKEN 4
MÁS DE FINAL FANTASY X
METAL GEAR SOLID 2
¡¡3ª entrega de la super-guía de Metal Gear Solid 2!! Y ahora, ¡Metal Gear Solid Substance!
¿QUIÉN DIJO QUE ESTABAN MUERTOS? ¡¡DESCUBRE LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE LUCHA QUE LLEGA!!
GAMETYPE Nº8 - 5 € / 832 PTAS
00008
8 414090 216715
Final Fantasy X © 2001 Square Co., LTD. The King of Fighters © Playmore. Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty" © 2001 Konami


ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº8 - 5 €
YA LLEGÓ EL VERANO!!
ESPECIAL SPIDERMAN
Ya llegó el verano...
ya llegó la risa...
y a todas las chicas...
se les ve la chicha...
2 SUPER ARTÍCULOS
+ 1 DOSSIER DE LUCHA
+ GUÍA METAL GEAR S2
+ REPORTAJE FERIA E3,
MUGEN, JUEGOTAKUS...
ESPECIAL GALERIANS
!!PORTADA
ALTERNATIVA!!
ilustración de cubierta por Takashi Hashiguchi
Street Fighter II © Capcom - Galerians ASH © Enterbrain,Inc / Polygon Magic Inc. / Chinfa Kang / Shou_u Tajima - Spider-Man © Marvel Characters, Inc.



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Pérez A. "Los Pakos", Luis Retamal "Kim Kapwham", Néstor Rubio "Omega Clarens" y la colaboración especial de Laura Pérez "Palmer" y "Paniagua".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Agosto-Septiembre 2002
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Bienvenidos de nuevo a nuestro rincón bimestral con el mundo de los videojuegos. Para la ocasión hemos realizado un número que puede ser una pesadilla para unos y una bendición para otros. Me explico. En las 100 páginas que componen la revista hemos metido un *dossier* sobre los **juegos de lucha que vienen**, un reportaje especial sobre ***Spider-Man*** (por aquello de que ahora todo el mundo quiere saber sobre el personaje, y sus representaciones en juegos y series no han sido únicamente americanas...), otro articulo especial más sobre el aclamadísimo ***Galerians*** (aclamadísimo por lectores como los nuestros, ya que el juego entre los usuarios de consolas normalitos tampoco tuvo demasiado éxito), la tercera entrega de la guía de ***Metal Gear Solid 2*** (considerada eterna y pesada por unos, así como indispensable por una gran mayoría), la segunda parte de las novelas oficiales de ***KOF2001*** (con las que se cierran las novelas), y como sección tocha tenemos finalmente el apartado de **Mugen** (con una segunda entrega del manual de creación de personajes). Había algunos lectores que nos escribieron reivindicando que en nuestra antigua revista de juegos haciamos dossiers y que ahora los teníamos abandonados, así que hala, a tomar dossiers, guías exclusivas y mega-reportajes por un tubo.

Y por supuesto también hay artículos variados que junto a las tiras cómicas y las secciones habituales hacen de éste un número que para nosotros ha quedado bastante redondo.

Es una cosa sí que hemos fallado este mes. La sección ***Final Fantasy Universe*** se ha quedado bastante corta, ya que sólo hemos puesto un artículo de crítica sobre la edición europea de ***FFX***, dejando para el número siguiente la colaboración de nuestros amigos de ***www.ffmaniacs.com*** y la prometida continuación del artículo sobre ***Final Fantasy VIII*** que *Silvercat* dejó a medias. Para compensar esto hemos metido en el *CD* unos vídeos exclusivos con el final inédito de ***Final Fantasy X*** que quitaron de la versión *Internacional* que nos ha llegado (que por cierto, os esperamos traducir para el número próximo), así como otros dos vídeos propios de los dos enemigos más ocultos y poderosos del juego, junto a uno de los menús repletos (que no se diga que somos jugadores que copiamos las guías y chorreces de esas).

Ya para acabar, destacar que tenemos sección nueva: ***Super Players***. En ella presentamos a jugadores orientales fuera de serie. A ver lo que os parece...

¡Nos seguimos leyendo dentro!

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº8

Página 003: Editorial - Sumario
Página 004: Noticias: Fast News
Página 006: Noticias: Last News ~ MGS2 Subs.
Página 007: Special News: E3
Página 012: Dossier Juegos de Lucha: Soul Calibur 2
Página 014: Dossier Juegos de Lucha: Virtua Fighter 4
Página 016: Dossier Juegos de Lucha: Tekken 4
Página 017: Dossier Juegos de Lucha: Bloody Roar Extreme
Página 018: Dossier Juegos de Lucha: Guilty Gear XX
Página 020: Dossier Juegos de Lucha: Rage of the Dragons
Página 022: Dossier Juegos de Lucha: KOF2001-KOF2000DC
Página 024: New Games: Castlevania GBA Nuevo
Página 025: New Games: Castlevania~Concerto of Midnight Sun
Página 028: Salió de Japón: Smash Bross Melee
Página 032: Only Japan: Zanak x Zanak
Página 036: Juegotakus: Rave
Página 040: Juegotakus: Project Arms
Página 043: Novelas KOF2001 (Parte II)
Página 051: B/N: 4Koma Manga
Página 055: B/N: Humour From Midgard (Final Fantasy VII)
Página 056: B/N: Frikilandia
Página 059: Especial Metal Gear 2, Guia III
Página 064: Special Report: Spiderman
Página 074: Special Report: Galerians
Página 082: Mugen: Curso 2 + 8 Personajes
Página 088: Super Players
Página 090: Final Fantasy Universe: Final Fantasy X
Página 094: Emuladores: Megadrive

FLASH NEWS

Arcade

Grev ha anunciado un nuevo título de naves realizado bajo la placa **Naomi** llamado ***Border Down***. El aspecto en general de este juego es muy bueno y promete ser de lo mejorcito visto últimamente en este género un poco olvidado. El juego está en *3D* aunque la forma de juego es la de los típicos *mata-mata 2D* de siempre. En este proyecto participan parte del *staff* de **Taito** que en su tiempo realizaron grandes juegos de naves como el ***G-Darius*** y la saga ***Rayforce***.



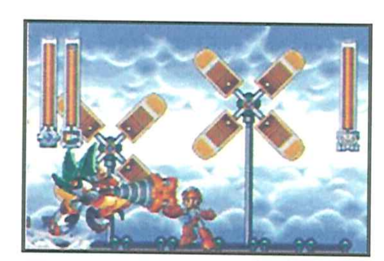
Game Cube

El 26 de Julio sale a la venta en Japón el ***Evolutia***, que no es otra cosa sino el ***Evolution*** 1 y 2 juntos en un mismo título. El juego posee unas notables mejoras gráficas respecto a las versiones de **Dreamcast** y el tiempo total de juego rondará las 40 horas. Se han incluido nuevas voces y eventos exclusivos de esta versión. En América su título será ***Evolution World***.

Game Boy Advance



El 2 de Agosto saldrá a la venta en Japón un nuevo titulo de la saga robótica de estrategia más famosa bajo el nombre ***Super Robot Taisen R***. Esta vez estarán disponibles robots de 17 series deferentes mas algunos más originales del juego. Se han incluido algunos modos nuevos como el *Fusion Attack*.



Capcom lanzará el 10 de Agosto en Japón una nueva conversión de **Super Nintendo** para ***GBA***. Esta vez le toca el turno al ***Rockman and Forte***. En este juego podremos elegir entre *Rockman*, el protagonista de siempre, o *Forte* (el cual puede disparar en todas direcciones con su arma de plasma). Los gráficos son idénticos a la versión de **Super**.

Namco ha anunciado el juego ***Tales of World: Narikiri Dungeons 2***, la secuela del título de **Game Boy Color**. Las luchas serán idénticas a las vistas en toda la saga ***Tales*** y los



gráficos son de los mejorcito que posee la ***GBA*** por el momento. Los protagonista esta vez serán *Kyaro* y *Regina*, los dos con 15 años.



Camelot ha anunciado la salida de la segunda parte de ***Golden Sun*** para el 28 de Junio en Japón. Esta vez el juego se llamará ***GS: The Lost Age*** y continuará la historia justo por donde se quedó la primera entrega. Esta vez habrá muchos más puzzles que resolver y la posibilidad de usar más magias.

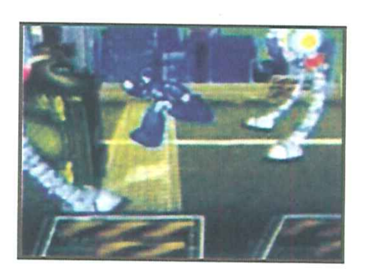
PSOne

Konami se niega a olvidar a la **PSOne** y vuelve a sacar un título de la serie de *anime* ***Rave*** llamado ***Puruu´s Adventure from Groove Adventure Rave***. Esta vez el personaje que manejamos no es el protagonista de la serie, si no el extraño bicho blanco que hace de mascota de la serie. El juego es tipo plataformas al estilo típico de los juegos *2D* de estas características.



PS2

El nuevo título de la saga ***Rockman X*** será para **PS2** y tendrá un lavado de cara bastante llamativo, ya que esta séptima entrega estará realizada íntegramente en *3D*. Los personajes seleccionables serán nuevamente *Rockman* y *Zero* con la novedad de poder jugar a dobles simultáneamente.



Konami ha mostrado las primeras imágenes del nuevo título de la mejor saga *survival horror* creada hasta la fecha. Estamos hablando del ***Silent Hill 3***. Esta vez parece ser que el protagonista será una mujer. Los gráficos siguen siendo tan buenos como los de la segunda entrega (e incluso mejores) y las escenas y monstruos son igualmente asquerosos y macabros. ¿Dará todavía más miedo que la segunda entrega?

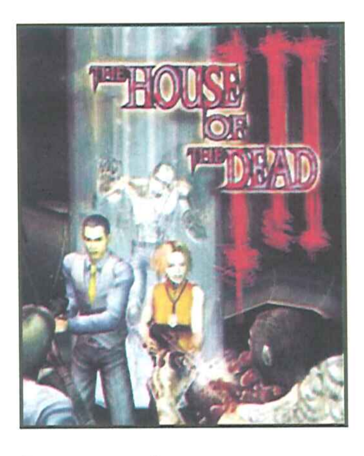


Breath of Fire 5 romperá el clásico estilo que poseía esta saga, ya que está siendo realizado íntegramente en *3D*. Los protagonistas principales se llaman como siempre *Ryu* y *Nina* y esta vez la historia se centra en una ciudad subterránea de la cual no se puede salir al exterior.



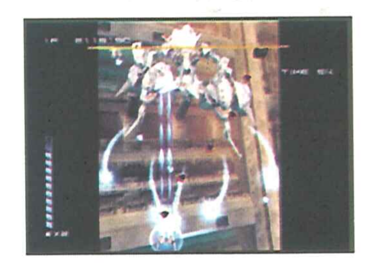
XBOX

Sega ha mostrado nueva información sobre el ***House of the Dead 3***. Esta vez los personajes no tendrán barra de vida, ya que las fases serán una contrarreloj y cada vez que los enemigos dañen a los personajes se descontará tiempo. Se han incluido nuevos modos y algunos aspectos bastante frescos en este tipo de juegos, como por ejemplo poder dañar con una sola bala a varios enemigos que estén en línea, ganado así tiempo para terminar la fase. El juego está creado íntegramente en *3D*.

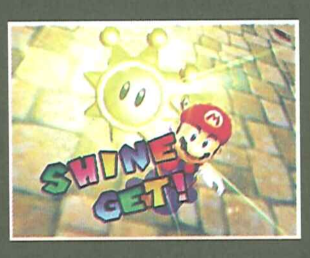


Dreamcast

Por fín va a ser conversionado para **Dreamcast** el ***Ikaruga*** perteneciente a la compañía **Treasure**, la segunda parte de uno de los mejores juegos de naves creados hasta la fecha, el ***Radian Silvergun*** aparecido en *arcade* y **Saturn** hace algún tiempo. Este juego presenta una novedosa forma de esquivar las balas, ya que según la posición en que esté la nave las balas de un color y otro serán absorbidas. La versión casera tendrá un modo nuevo llamado "*Prototype game*" y sólo será seleccionable pasandose el juego sin continuar. El juego saldrá a la venta en Japón el 5 de Septiembre al precio de 6800 ¥ y ya está conversionado al 99%.



NOVEDADES SOBRE MARIO SUNSHINE





Nintendo ha mostrado nuevas imágenes de su más esperado lanzamiento para **Game Cube**, el ***Super Mario Sunshine***, que ya tiene fecha definitiva de venta en Japón: el 19 de Julio, y al precio de 6800 ¥.

En este juego *Mario* podrá obtener unos objetos llamados símbolos brillantes necesarios para realizar ciertas fases. *Mario* también tendrá nuevos movimientos como saltar de pared en pared para poder llegar así a lo alto de las casas y demás obstáculos. También se podrán comprar enormes frutas como bananas y piñas que le proporcionarán vida.

Por fin podremos montar otra vez en *Yoshi*, ya que desgraciadamente en el ***Mario 64*** no se pudo. Para montar en él tendremos que encontrar huevos escondidos por toda la isla y gracias a este personaje podremos llegar a lugares muy altos. En la isla habrá muchos poblados para explorar y cada uno de ellos poseerá metas diferentes que realizar. Más datos, en breve.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE









Como bien dijo *Hideo Kojima*, **Metal Gear Solid 2** solo era una "demo" previa que se lanzó al mercado mientras se terminaba de realizar el verdadero juego, es decir, el **MGS2 Substance**, que como su nombre indica posee toda la substancia que por falta de tiempo no pudo tener la primera versión del juego.

Esta vez las plataformas elegidas para albergar a esta nueva versión son **XBox**, **PS2** y **Windows**, aunque en esta última dudo mucho que pueda salir algo medianamente parecido y convincente, o por lo menos se necesitará un ordenador hiper-potente.

Las novedades que posee **MGS2S** son muchas y muy interesantes, entre las que destacan poder manejar a más personajes, la inclusión de un nuevo modo historia "real" con *Solid Snake*, nuevas escenas, nuevos personajes entre los que destaca *Meryl*, aparecida en **Metal Gear Solid**, modos de entrenamiento *VR*, un minijuego de *Skate*, más trajes para *Snake*, movimientos nuevos (como poder andar en primera persona) y un sin fín de nuevos extras que lo hacen merecedor del sobrenombre "*Substance*".

En resumen, esto es todo lo que por el momento se conoce de esta nueva versión:

Un modo historia con *Snake* en la parte de la *Big Shell* que posee nuevas escenas, más habitaciones y situaciones nunca vistas. *Snake* podrá llevar dos trajes más, uno de chaqueta tipo *James Bond* y el que vestía en **MGS** (la anterior entrega). Podremos jugar con *Pliskin* tanto en la parte del barco como en la *Big Shell*. En el barco habrá más misiones como la de desactivar *C4* con el spray. Podremos jugar con *Raiden* en la parte del barco y usar la espada durante todo el juego. *Meryl* aparecerá en el juego, aunque todavía no se sabe si podrá ser manejada. Se podrá jugar con el *Ninja* de **MGS** (es decir, con *Gray Fox*). Misiones de entrenamiento *VR* en las que podremos manejar a *Solid* con todos los trajes nuevos y además a *Pliskin*, *Raiden* y el *Ninja* (por el momento), y podremos enfrentarnos una vez más a los *Soldados Genoma* de **MGS**. Los movimientos han sido perfeccionados para dar un mayor realismo y las caras de los personajes han sido mejoradas gráficamente. Podremos hacer *skate* en algunos lugares de la *Big Shell* (por el momento sólo se conoce con seguridad que se podrá manejar a *Snake* en estas pruebas). El máximo de soldados aparecidos a la vez en pantalla ha aumentado considerablemente. Nuevos movimientos como por ejemplo andar en primera persona y disparar a la vez.

Y por el momento estas son todas las novedades que se conocen con certeza de **MGS2 Substance**. En cuanto sepamos más cosas no os preocupéis que seremos los primeros en informaros... sabiendo de lo que hablamos.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com







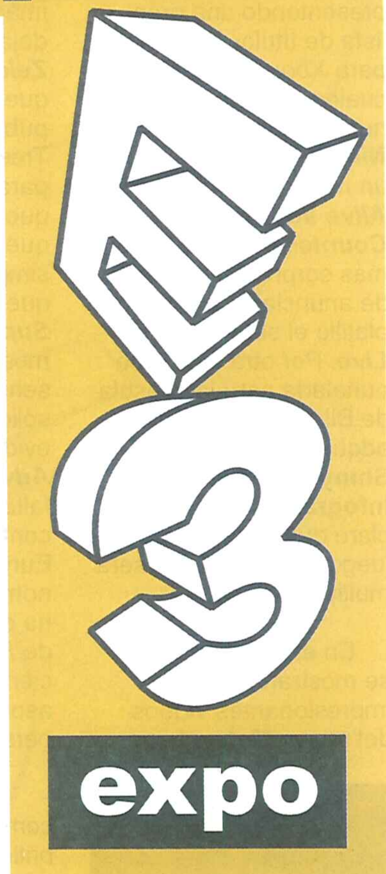






¡lo que nos espera!

Un año más, es en la ciudad de Los Ángeles donde se ve el destino de lo que será el mundo de los videojuegos en los próximos meses. Aquí se dispara todo el poder de fuego de las compañías, lo que será el futuro del vicio que se nos acerca. Amigos, sentaos y agarráos fuerte, que el viaje comienza.

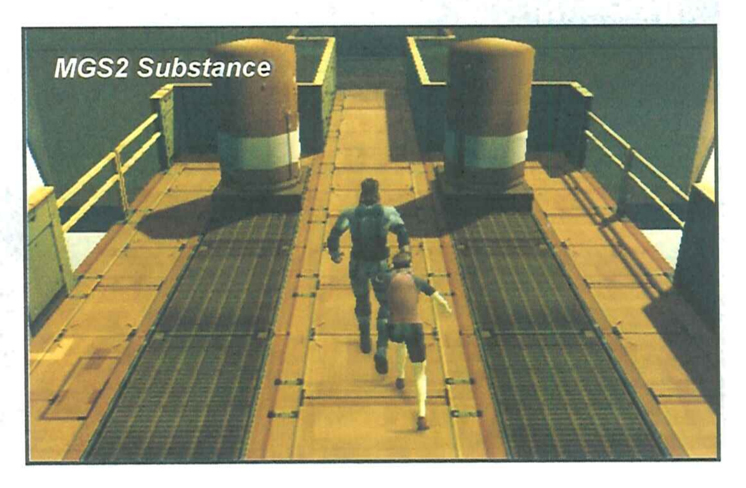


Desde el 21 al 24 de mayo, mas de 450 compañías aportarán alrededor de 1000 productos inéditos que garantizarán el espectáculo en el *Downtown* de Los Angeles. En esta edición 2002 de la *Electronic Entertainment Expo*, la atención se centra en la evolución del software lúdico para las consolas de nueva generación, ya habiéndose lanzado y prácticamente asentado de forma internacional los tres monstruos del momento: *GameCube*, *Xbox* y *PlayStation 2*. Recorramos de forma condensada lo que fue el día a día en el *E3*...

Pre E3

Como todos los años, en los días que preceden al *E3* muchas compañías dieron interesantes conferencias y presentaron algunos de sus nuevos productos. Tal es el caso de **Electronic Arts**, de la cual ya sabíamos que iban a presentar 31 títulos, batiendo su propio record, o de **Capcom**, que mostró en exclusiva lo que va a ser el impresionante ***Devil May Cry 2***. Pero sin duda una de las noticias shock del pre-evento fue el que *Konami* anunciase una nueva versión de ***Metal Gear Solid 2***... ¡multiplataforma! Sí, el consabido ***Metal Gear Solid Substance*** verá finalmente la luz en *Playstation 2, Xbox* y *PC*, para asombro de propios y extraños. La imparable **Konami** igualmente lanza ***Evolution Skateboarding***, un revolucionario programa de este deporte extremo.

Por su parte, **Nintendo** desveló que presentaría en la feria las versiones jugables de sus dos juegos más esperados: ***Mario Sunshine*** y ***Zelda***, aparte de que Miyamoto dejase caer en sus últimas declaraciones la posibilidad de que en Los Angeles pudiésemos ver algo del también ansiado ***The Legend of Zelda*** de **Game Boy Advance**. ¿Más caña? Para los freaks de los juegos de lucha, **Capcom** congratulará a los usuarios de *Playstation 2* y *Xbox* el genial ***Marvel vs Capcom 2***, como ya hiciera en su día en *Dreamcast*... todo un lujo para los famélicos fans de los uno contra uno 2D de toda la vida.



21 de mayo:

Breves y concisos, como dijo el gran maestro... así fueron los representantes **Microsoft** presentando una gran lista de títulos exclusivos para *Xbox*, entre los cuales se encuentra el nuevo y prometedor ***Ninja Gaiden*** de **Tecmo**, un nuevo ***Halo***, ***Dead or Alive Volleyball***, ***Counter Strike***, ***Blink*** y más sorpresas, además de anunciarse a bombo y platillo el servicio ***Xbox Live***. Por otra lado, una puñalada para la consola de Bill Gates: la sonada adquisición del estudio **Shiny** por parte de **Infogrames** dejó muy claro que el esperado juego de ***The Matrix*** será multiplataforma.

En el lado **Nintendo**, se mostraron impresionantes vídeos del nuevo **Metroid** que dejaron a más de un asistente con la boca abierta. Y eso por no hablar de las nuevas imágenes oficiales que se dejaron ver del nuevo ***Zelda*** de *GameCube*, que asombraron tanto al público como a la crítica. Tres cuartos de lo mismo para **Mario Sunshine**, que por fin dejó entrever que no se trataba de un simple amago de ser lo que en su día significó ***Super Mario 64***, mostrando un sensacional aspecto, tan sólido como colorido. Y, evidentemente, ***Star Fox Adventures*** tampoco faltaría a la cita, confirmándose que en Europa cambiaría de nombre, como siempre ha ocurrido con la saga de *Fox McCloud*. Por cierto, ***Resident Evil 0*** se asomó para alucinar al personal... ¡yujuuuu!


Zelda

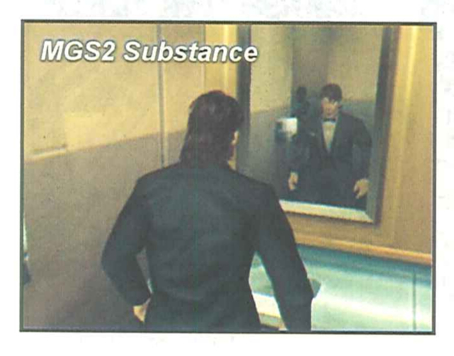
Tanto en *PC*, *Xbox* como en *Playstation 2* brilló con luz propia el brutal ***Star Wars Galaxies***, un juego de rol online que viene de los creadores del popular ***Everquest***... es verlo para creerlo. Otros títulos que desde los compatibles confirmaron su llegada a la consola de **Sony** fueron ***Deus Ex 2*** o ***Los Sims***, aunque lo mejor estaba por llegar en forma de exclusividades. **Konami** mostró su nuevo juego de la saga **Contra**, producido por el mismo equipo que en su día desarrolló los bestiales ***Super Probotector/Contra*** de *Super Nintendo* (que también veremos en GBA) y *Megadrive*, ... ¡genial! ***Las Dos Torres*** también se dejó visualizar un poco en *PS2*, igual que ***Tenchu 3***, ***Red Faction 2*** o... ¡***Silent Hill 3***! La que nos espera, amigos...

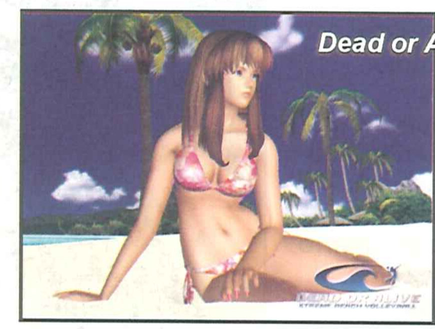
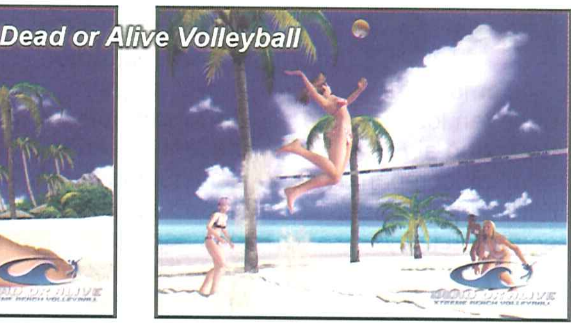

Contra (Ps2)



Mario Sunshine


Residen Evil Zero


MGS2 Substance



Dead or Alive Volleyball

22 de mayo:

Como se puede ver en la página oficial de **LucasArts**, se anuncia la aparición de la continuación del genial ***Full Throttle*** para *PS2, GC, Xbox* y *PC*...¡eso, eso, más aventuras gráficas, please! Estos también anunciaron que el maravilloso ***Jedi Outcast*** vería la luz a lo largo de este año en *Xbox* y *GC*. Mirando al lado más terrorífico del software lúdico, si bien **Konami** ya ha captado la atención con el desarrollo de ***Silent Hill 3,*** tampoco está de más una aventura de miedecito como ***Evil Dead: A Fistful of Boomstick***, para *Xbox* y *PS2*. Mientras tanto, **Sega** hace estragos enseñando el impresionante ***Panzer Dragon Orta***, que lucirá sus virtudes en *Xbox*.

Llega una nueva obra de los creadores de ***Metal Gear: Cool Girl***, en principio para *PS2*... Tiene muy buena pinta, aunque se quedaba un poco por detrás de lo que pudimos ver de ***Eternal Darkness*** para *GC*, que hace a uno darle las gracias a **Nintendo** por su consola. Pero sin olvidarnos de la pequeña *Gameboy Advance*, para la cual nos enteramos de que el próximo ***Super Mario Advance 3*** será el excelente ***Yoshi's Island*** de *Super Nintendo*, lo que es una estupenda noticia. Y por si eso no fuera poco, el más que asombroso ***R-Type 3*** también llegará a esta gran portátil. ¿Más? Pues sí, ***Super Ghouls'n Ghosts***, nuevamente desde *SNES* a *GBA*... ¿quién no dice que esta pequeña no es la consola del siglo?

¿Sabéis que *MARVEL* está de moda? Así lo demuestran sus exitosas conversiones del cómic al cine, y este éxito conlleva que el mundo del videojuego salga también ganando. Juegos como el nuevo ***Spider-man***, ***Blade 2*** o ***X Men: Wolverine's Revenge*** harán las delicias de los fans. También ***Superman*** verá la luz en un nuevo título para *Xbox*... tan sólo esperamos que nos borre el recuerdo del paupérrimo juego del hombre de acero que programó **Titus** en *Nintendo 64*.


Blade 2


Silent Hill 3

¿Queréis una noticia sorprendente? **Epic Games**, creadores del engine ***Unreal***, ha vendido una licencia al ejército estadounidense, que pretende desarrollar el juego ***America's Army*** para *PC*. Se trata de un *shoot'em up* al más puro estilo ***Counter Strike***, pero con una pinta excelente... lo cual no quita que sea una forma un tanto descarada por parte del ejército de intentar captar soldaditos a toda costa. Luego nos echan la culpa de cada maldad que pase en el mundo, vaya...

Más bombas... **Konami** presentó un estupendo y nuevo juego de ***Castlevania***: ***Harmony of Dissonance***, para *GBA* y nuevamente muy en la línea del exitoso ***Symphony of the Night***. La compañía española **Pyro Studios** se luce con el llamativo ***Praetorians***, un juego de estrategia que encandilará a más de uno. Por su lado, hemos podido observar las primeras imágenes de ***Return to Castle Wolfenstein*** para *PS2*, aparte de saber que ***Medal of Honor Frontline*** será multiplataforma (cosa muy buena tras ver lo alucinante que es en *Ps2*).

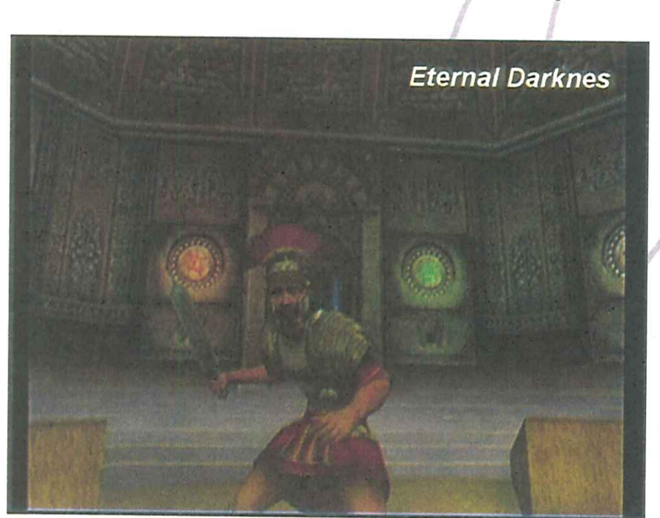
23 de mayo:

Pyro, otra vez, nos hace abrir la boca a todos con un vídeo de ***Commandos 3***, esta vez sin Gonzo Suárez a la cabeza. **Capcom** enseña un espectacular mando para *Xbox*, de gran utilidad para su novedoso juego de mechas ***Steel Batallon***... esta soberbia pieza de hardware tiene todo lo que pueda desear un piloto de mechs y a buen seguro será el sueño dorado de cualquier coleccionista que se precie. También, esta vez para *PS2*, hemos tenido la ocasión de ver un remake del clásico ***Defender***, que en esta ocasión luce un aspecto sobrecogedor. Adicionalmente, la versión original de ***Defender***, la de 1980, se encuentra también incluida para satisfacer a los nostálgicos.

Una buena noticia para mitómanos: ***Out Run*** en su nueva encarnación saldrá en arcade bajo una placa basada en *Xbox*... ¡de sólo pensarlo me emociono! Mientras, **TDK** se hace con licencias tan jugosas como ***Conan el Bárbaro*** o ***Heman***. Nuevo ***Tony Hawks*** (y ya van 4) para competir con el Snake skater del ***Substance***, un ***Silent Scope*** para *GBA*, se anuncia ***Max Payne 2*** y se deja ver ***Star Wars Bounty Hunter*** para *Gamecube*, en el cual controlaremos al popular Jango Fett. ¡Que de juegooooooos!

Una de shooters en primera persona para consola: de la mano de **Take Two**, ***Serious Sam*** para *Xbox*, uno de los juegos más salvajes y trepidantes de los últimos tiempos para PC. Nuevo juego de 007: ***Nightfire***, para *PC, Xbox, PS2* y *Gamecube*. Se dejan ver más cosas de ***Metroid Prime*** para *GCN*, sabiéndose que a nivel gráfico los asistentes a la feria se han quedado impresionados con la cantidad de efectos y la atención al detalle que muestra el juego, corriendo todo ello a 60 fps. Y de ***DOOM 3***... ¿qué poder decir? Aún tengo baba después de haberlo visto... Por su parte, y si bien no es un *first person shoote*, **Capcom** llamó la atención con ***Dead Revolver***, un nuevo juego de acción en 3D ambientado en el lejano oeste americano. Desarrollado en colaboración con **Angel Studios**, e inspirado en los "Spaghetti Westerns" de Sergio Leone, este juego parece ser una mezcla entre ***Devil May Cry*** y ***Gun Smoke***.


Dead Revolver


Eternal Darknes


Commandos 3

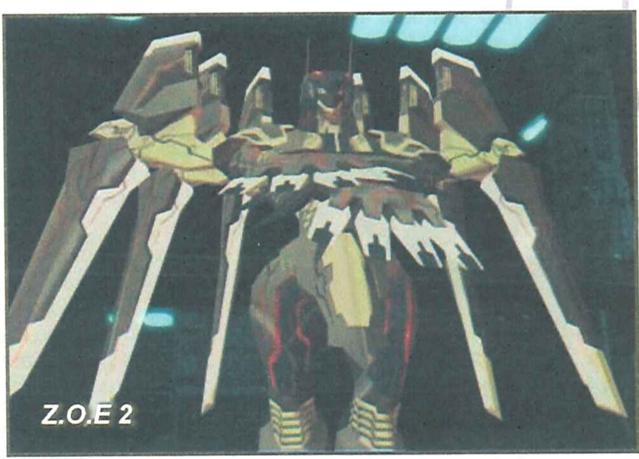

Devil May Cry 2

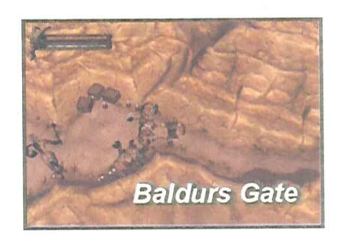
24 de mayo:

Sin duda alguna, la noticia del día es el retiro de Hiroshi Yamauchi a los 75 años de edad. Yamauchi ha liderado Nintendo durante 52 años, y ha contribuido en hacer de **Nintendo** la compañía de entretenimiento más grande y rentable del mundo. Satoru Itawa será su sustituto, proveniente de **Hal Laboratory** y que ya lleva en **Nintendo** varios años. El hasta ahora vicepresidente de la compañía, Atsushi Asada, será promocionado para chairman de la compañía. Con el adiós de Yamauchi se cierra una importante página en la historia de los videojuegos.

Pero para no ponernos tristes, sigamos mirando títulos y más títulos. Por ejemeplo, a buen seguro los usuarios de *Xbox* agradecerán la conversión del genial ***Baldur's Gate Dark Alliance*** que tan buenos ratos nos dio en *Playstation 2*. Dos terceras partes, de ***Colin McRae*** y de ***Rayman*** enseñan sus mejores galas en forma de vídeos e imágenes. Pero es ***The Getaway*** el que deja bocas abiertas a su paso, convirtiéndose en todo un éxito para *PS2* ya antes de su lanzamiento.

Indiana Jones desempolva su látigo para *PC* y *Xbox*. Otro que saca a relucir de nuevo sus armas es ***Rygar***, el clásico arcade de **Tecmo**, que saldrá en esta ocasión para *PS2*. A la vista nuevas imágenes de ***ZOE 2***, ***Turok Evolution*** (multisistema esta vez) y ***Myst*** online. Aparte, **Ubi** presentó lo que será la nueva encarnación de Lara Croft para *Gameboy Advance*. Eso me recuerda que no os he hablado del nuevo ***Tomb Raider*** que se acerca para *PC* y *PS2*, el cual por fin después de tanto tiempo me ha logrado sorprender de verdad.


Z.O.E 2


Baldurs Gate


Starwars Galaxies

Finalmente, Yu Suzuki habló un poco de lo que se nos viene encima por su mano. El primer juego sobre el que habló fue ***Beach Spikers*** para *Game Cube*, ese juego de voleyball playa que muchos hemos podido disfrutar en los salones recreativos. Suzuki habló de ***Shenmue 2*** para *Xbox*, del cual él es el director. Hizó hincapié en la rapidez con la que se está convirtiendo el juego desde *Dreamcast* a *Xbox*, añadiendo que el nuevo hardware les estaba dando más libertad en perfeccionar el aspecto cinematográfico del juego, así como para la mejora de su calidad a nivel gráfico. Más tarde comentó que ***Ferrari 355***, la conversión del arcade y juego para *Dreamcast* a *PS2*, ha supuesto un reto para su equipo, a causa de las diferencias del hardware entre la placa arcade entre *Naomi* y las características técnicas de *PS2*. Aún así, la definió como una experiencia muy fructífera y con muy buenos resultados, puesto que consiguieron con la conversión a PS2 todos los objetivos que se habían propuesto. Al final de la conferencia, dejo caer esta perla: *"Sonic 3 is alive."*

Tras todo esto, amigos... ya sabéis lo que nos espera. Diversión a raudales para los meses venideros, y con todos los títulos atractivos de calidad que se nos avecinan, también tendremos una incipiente ruina ^_~

Spidey
spidey@mericonsolas.com

DOSSIER: JUEGOS DE LUCHA

¡La que se nos viene encima!

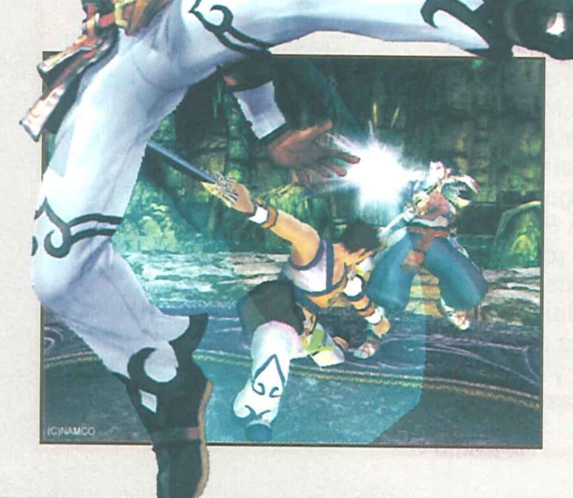
Hay quienes dicen que los juegos de lucha están muertos... que apenas salen ya a la venta... que carecen de ideas nuevas... En este número de Gametype hemos apostado por realzar lo que se viene encima al mercado de las consolas, que no son toneladas de juegos de rol, sino una nueva avalancha de títulos clásicos renovados y nuevas sagas deseosas de dar caña como sólo un juego Vs. sabe dar.

Soul Calibur II

Este nuevo Soul Calibur, según el equipo de Namco, está pensado para atraer a la gente a las salas de máquinas, ya que como todo el mundo sabe, el mundo del arcade ha bajado mucho, y las máquinas de lucha lógicamente también. Uno de los motivos de este descenso está causado por la dificultad de los títulos actuales a la hora de jugar y la diferencia que existe de niveles entre los jugadores con experiencia y los que acaban de empezar.

Soul Calibur II ha intentado mejorar el manejo y la jugabilidad para que los jugadores puedan confeccionar las acciones que ellos deseen y configurarlas a su gusto. Otro problema que poseen las máquinas de lucha es que a la hora de jugar uno solo es muy aburrido, sobre todo cuando el nivel de la maquina es muy bajo, por lo que en ***Soul Calibur II*** han aumentado los modos de juego. Aparte del modo *arcade* de momento conocemos el modo *time atack*. Los otros modos de juego no se han anunciado todavía oficialmente, pero por lo menos habrá otros 3 más. Entre ellos se rumorea que va a haber un *modo survival* y un modo historia.

La plantilla base de personajes asciende a 13, y de entre ellos 4 son nuevos: *Casandra* (hermana de *Sophitia*), *Hong Yunson* (alumno de *Whang*), *Tarim* y *Rafael*. Los otros personajes de la plantilla son *Mitsurugi*, *Nightmare*, *Taki*, *Astaroth*, *Ivy*, *Voldo*, *Kirik*, *Xiang Hua* y *Maxi*. Los personajes, al igual que los modos de juego, serán bastantes más, pero oficialmente estos son los que se conocen por el momento. La cantidad total de personajes todavía no se ha anunciado. Dentro de los 4 personajes nuevos, *Casandra* y *Hong* se parecen mucho a *Sophitia* y *Whang*, pareciendo que son los mismos personajes con algunos golpes nuevos, pero según


(C)NAMCO


(C)NAMCO

Namco, estos personajes aun poseyendo algunos golpes de *Sophitia* y *Whang,* son pocos y prometen que serán muy diferentes a su hermana y su maestro.

Sobre los otros luchadores podemos suponer cambios por la diferencia del sistema de 8*way-run* y algunos golpes nuevos. Es posible que con el nuevo cambio de 8*way-run* junto con el cambio de reglas de tres los personajes lleguen a cambiar bastante (o por lo menos su estrategia puede sufrir algún cambio).

Dentro de los sistemas de juego se intenta marcar aún más la regla básica del juego, que es *tajo vertical gana a tajo lateral*, *tajo lateral gana a 8way-run* y *8way-run gana a tajo vertical*. Las patadas también se incluirán en uno de estos elementos de vertical, lateral y 8*way*, según el golpe. Además, como novedad los personajes podrán atacar corriendo, es decir que no serán ataques que al realizarlos el personaje empieza a correr, si no que el golpe se podrá hacer mientras corremos.





(C)NAMCO

Las llaves o los enganches también siguen estando presentes. Otra novedad del juego es la existencia de paredes, por lo que es posible que al utilizar la pared el juego cambie de estrategia. Este hecho ya está bien empleado en otros títulos como ***VF4*** y ***Tekken 4***, pero parece ser que habrá sistemas originales del juego relacionados con el elemento de la pared.

Sobre otros sistemas de juego sabemos que seguirá estando el *SoulCharge* y los movimientos en el suelo (formas de levantar) y en el aire (controlar donde caes). En el *guard impact* ha habido unos cambios, ya que los ataques de arriba y medios se realizan alante y *G*, y los golpes medios y bajos se esquivan atrás *G*. Este cambio se debe a facilitar el manejo del 8*way-run*. En el ***Soul Calibur*** solía pasar a menudo que cuando el personaje corría y le venía un golpe, intentabas cubrirte y salía sin querer el *guard impact*, pero ahora con este cambio se reducirán estos accidentes.



Con el 8*way-run* se podrá correr haciendo algunas poses especiales de los personajes como con *Nightmare*, *Mitsurugi* y *Maxi*. Para correr tendremos que mantener el mando pulsado para cualquiera de los 8 sentidos y para dar los pasos rápidos (*step*) tendremos que echarnos un momento hacia un lado y luego soltar el mando.

Tanto en el *step* como en 8*way-run*, si recibimos el golpe se considerará *counter*. Esta es otra diferencia nueva respecto al ***Soul Calibur***, ya que en este juego sólo se consideraba *counter* al 8*way* y no al *step*.

No sólo en movimientos ha cambiado el manejo del juego, ya que en los botones también hay cambios. Ahora las combinaciones como *A-B-A* ya no se tienen que hacerse tan rápido como antes. Es otro detalle que agradecerán los principiantes.

Supuestamente cada personaje tendrá un escenario como mínimo. Por supuesto en cada escenario variará la estrategia a seguir, ya que ahora existen paredes y al igual que en los anteriores ***Souls*** existe el *ring out*.

Otros detalles como las poses parece que se pueden elegir según el botón que mantengamos pulsado. Además, tras elegir al personaje, en la pantalla donde aparece la cara de los dos luchadores, si mantienes pulsado alguno de los botones, el personaje dirá una frase.









En general se nota claramente que se ha intentado facilitar los movimientos dejando un margen estratégico como pasó en ***Soul Calibur***. El juego sigue manteniendo la jugabilidad de los ***Tekken*** y la profunda estrategia de los ***Virtua Fighter***, pero por supuesto mejorandola aún más.

Silvercat
silvercat@megamultimedia.com

Virtua Fighter 4 EVOLUTION

Ha tardado lo suyo, pero por fin tenemos Virtua Fighter 4 en versión doméstica. La consola elegida por SEGA para trasladar la última versión de su Beat´em up más emblemático ha sido la eterna rival PSX2, en directa competencia con Tekken 4.

A las caras ya conocidas de *Akira, Jacky, Sarah, Lau, Pai, Wolf, Jeffrey, Shun Di, Lion*, y *Aoi* y el eterno jefe final metálico *Dural* se suman *Vanessa Lewis* y *Lei Fei*, perdiendo por el camino al luchador de Sumo *TakaArashi*. *Vanessa* usa una técnica de lucha llamada *ValeTudo*, y que consiste en mezclar técnicas de todo tipo de artes marciales, desde el *Karate* o el *Judo* hasta las típicas llaves de lucha libre con el objeto de crear una técnica ganadora contra cualquier rival, use la técnica que use.

Lei Fei es más tradicional y usa la inmensa riqueza de la tradición *Shaolin* para ofrecer combates rápidos, técnicos y visualmente impresionantes. Curioso resulta ver como para algunos personajes se han incluido diversas poses de guardia para evolucionar su estilo de acuerdo con su personalidad. De esta manera, veremos como *Sarah* es capaz de lanzar patadas de taekwondo mientras su hermano se ha vuelto más tosco e imita a *Bruce Lee*; o como *Lei* Fei pasa por distintas posiciones de guardia en mitad de un combo o *Aoi* troncha brazos y articulaciones de manera sobria y efectiva. Sin duda, se ha puesto un énfasis muy especial en el equilibrio de la jugabilidad, proporcionando un sistema tan complejo y difícil de dominar en principio como placentero y satisfactorio una vez aprendido.

Me explico. Si hay algo que moleste a un jugador veterano es ver cómo un novato le vence martilleando botones como si estuviese jugando a un ***BeatMania***. La gran mayoría de los *Beat´em up* 3D sufren ese defecto, y juegos como ***Bloody Roar*** o ***Dead Or Alive*** pecan de ese fallo. **Namco** sufre de otra versión de este tema, y suele tener un personaje fácil de llevar y





Lo primero que podemos apreciar es el impresionante rediseño que todos los personajes han sufrido desde la 3º entrega. Aunque este cambio de aspecto no ha satisfecho a muchos aficionados de la saga, hay que reconocer que son impactantes y variados, con elaborados diseños y muy realistas.





Los escenarios son sin duda los más detallados jamás vistos es cuanquier *beat´em up* 3D, con distintos niveles y alturas, diversas condiciones meteorológicas y una interactividad más avanzada que el simple chocar contra la pared. Aquí podemos apoyarnos en las paredes para correr por ellas, tropezar con las piedras, mancharnos en el barro, mojarnos con la nieve derretida, perder un combate por ser deslumbrados por el sol y todos esos elementos que uno no se suele dar cuenta pero que están ahí e influyen en el combate.

Para los menos apañados, también existen rings limitados y con bordes tan típicos de las entregas 1 y 2.



extremadamente abusivo en sus ataques (dícese de *Paul Phoenix* en **Tekken** o *Siegfried* en **Soul Calibur**). En **Virtua Fighter** eso no existe. Cada personaje es fortísimo en sus aspectos y ninguno está descompensado, sino que todo depende de las ganas que tengamos. Podemos aprender a usar a *Pai* en 3 horas y acabar el juego, pero no estaremos aprovechando el juego ni al 5%. Jugar a **VF** es tardar 5 meses en aprender a llevar personajes como *Akira* o *Lau* y ser capaces de contrarrestar cualquier ataque estando tumbados boca abajo. Por eso **VF** se juega en Japón hasta el aburrimiento y saca el triple de dinero que **Tekken**.

Para suplir la eterna falta de modo historia de esta saga y atrapar un poco al jugador solitario, en su conversión a **PSX2** **Sega** ha incluido un modo llamado *Kumite* tremendamente adictivo. Consiste en elegir a nuestro personaje preferido y llevarle a lo largo de más de 800 combates u pruebas que nos recompensaran con elementos añadibles a nuestro luchador como nuevas camisas, gafas de sol, zapatos... para poder configurar nuestro traje preferido en vez de los 2 o3 habituales. Ademas de proporcionarnos una gran experiencia para todo tipo de situaciones que luego podamos encontrarnos a dobles.





Nuevos Luchadores

Pero si aún estamos faltos de variedad, no os preocupéis. **Sega** ya ha anunciado que distribuirá una nueva versión de **VF4** en recreativas y próximamente en consolas, llamada ***Virtua Fighter 4 Evolution***. Esta entrega incluirá aparte de mejoras gráficas, dos luchadores más, nuevos escenarios y todo tipo de novedades. Los dos nuevos personajes son *Brad Burns*, un tosco luchador de *KickBoxing;* y *Goh Hinogami*, un joven practicante de *Judo* (si quieren ser realmente realistas con este arte marcial deberían ponerle dos botones de llave y uno de bloqueo, en lugar de los habituales puño, patada y bloqueo). La otra novedad impactante son los llamados *Mission Mode* para un jugador en solitario y *Quest Mode* para jugar a dobles. En el *Mission Mode* se nos ofrecen una serie de pruebas del tipo "derrota a este adversario usando solamente llaves" muy similar al modo de mismo nombre incluido en **Soul Calibur**. El *Quest Mode* es una completa revolución en este aspecto, y consiste en conectar absolutamente todas las recreativas de **VF4E** en una red mundial y, comenzando de cero, in aumentando de nivel nuestra habilidad con respecto a los demás jugadores del mundo. Así podremos participar en combates online con gente de cualquier parte del planeta, vacilando a los jugadores de rango menos o arriesgando nuestro prestigio contra luchadores mucho mejores que nosotros, a los que debemos vencer para subir de nivel. Una absoluta pasada que dudamos ver por aquí, al menos en recreativa.



En resumen, aunque ***Virtua Fighter 4*** carezca de modos historia, *intros CG*, miles de personajes ocultos y demas complementos, como juego de lucha 3D estable, sólido y limpio proporciona experiencias mucho más satisfactorias que el **Tekken** de turno, principalmente porque no contamos con 4 personajes repetidos. Y eso para los que practicamos artes marciales en la vida real nos resulta mucho más divertido.

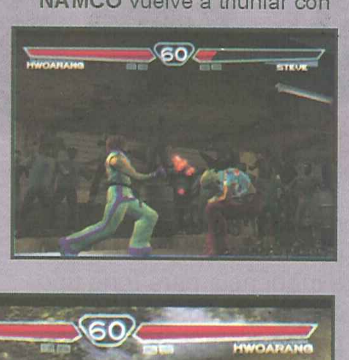
Kim Kapwham
Kim_Kapwham@hotmail.com

Llega inminentemente. La bestia de NAMCO irrumpe en el panorama de la radiante Playstation 2 como un trueno. Los amantes de la lucha 3D tendrán un destino obligatorio: Tekken 4.

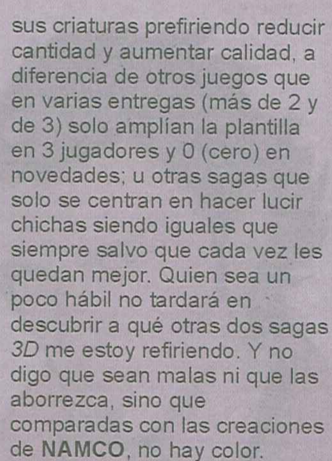
Tras la maravillosa conversión de ***Tekken Tag*** para ***PS2*** (mejores gráficos que la versión recreativa), ***Tekken 4*** aparece como la entrega candidata para llevarse el gato al agua en el género de la lucha en las consolas de nueva generación. Al menos hasta que ***Soulcalibur 2*** diga lo contrario (y eso que son hijos de un mismo padre). Y cuando digo esto es por algo, no porque haya revolucionado por sus personajes cargados de detalles y casi humanos ni por que haya arrasado en salones recreativos; sino porque simplemente a la hora de jugar es una obra de arte. La "pega" (por decir algo) es el reducido número de luchado-res respecto a anteriores entregas (***Tekken 2*** hizo historia con toda la tropa que tenía) y el ***Tekken Tag***, aunque brillante también, era un *remake* sin argumento (la idea que tienen todas las empresas de juegos *vs* tarde o temprano).

El poder estampar al contrario y variar el combo según los elemntos que interfieran en el escenario es de una calidad impagable. Por poneros un ejemplo, si estamos encajando el combo *Ten string* de *Paul*, no acabará igual si estamos a cielo abierto en una playa o si antes de ejecutar los dos últimos movimientos chocamos contra el coche de un aparcamiento y caemos de lado (o si reventamos el escaparate de un tienda). Y a la vista de lo que parece, ***Soul Calibur 2*** va por el mismo camino...

NAMCO vuelve a triunfar con

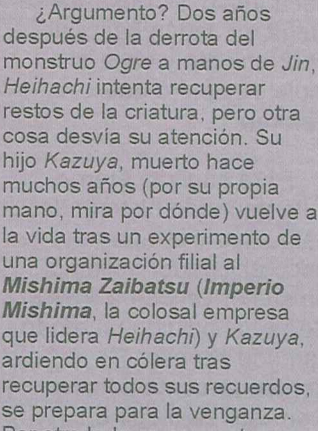






sus criaturas prefiriendo reducir cantidad y aumentar calidad, a diferencia de otros juegos que en varias entregas (más de 2 y de 3) solo amplían la plantilla en 3 jugadores y 0 (cero) en novedades; u otras sagas que solo se centran en hacer lucir chichas siendo iguales que siempre salvo que cada vez les quedan mejor. Quien sea un poco hábil no tardará en descubrir a qué otras dos sagas *3D* me estoy refiriendo. Y no digo que sean malas ni que las aborrezca, sino que comparadas con las creaciones de **NAMCO**, no hay color.

Tekken 4 contará en ***Playstation 2*** con un nuevo modo de juego (de la misma talla que los divertidos *Tekken Ball* del ***3*** o *Tekken Bowl* del ***Tag***) y la nueva y flipante versión del modo *Tekken Force* que a mi personalmente me dejó con al boca abierta cuando lo vi en movimiento. Los personajes son los mismos que ya comenté números atrás detenidamente: *Kazuya, Jin, Paul, Law, Nina, Julia, Kuma, Panda, Combot, Lei, Violet/Lee, King, Yoshimitsu* (flipante), *Christie, Xiaoyu, Steve, Marduk* y como jefe final el incombustible *Heihachi* con un traje digno de poner en un museo ^_^U.



¿Argumento? Dos años después de la derrota del monstruo *Ogre* a manos de *Jin*, *Heihachi* intenta recuperar restos de la criatura, pero otra cosa desvía su atención. Su hijo *Kazuya*, muerto hace muchos años (por su propia mano, mira por dónde) vuelve a la vida tras un experimento de una organización filial al ***Mishima Zaibatsu*** (***Imperio Mishima***, la colosal empresa que lidera *Heihachi*) y *Kazuya*, ardiendo en cólera tras recuperar todos sus recuerdos, se prepara para la venganza. Por otro lado se encuentra su hijo, intentando controlar el gen demoníaco que heredó de su padre... ¿Qué pasará?

Tras estas palabras, os invito a que releáis el reportaje que se publicó tiempo atrás en ***GameType*** para ver que la *Tekkenmanía* se ha disparado, apareciendo todo tipo de *merchandising* y hasta una película, teniendo de título "***Avenging Fist***". Veremos a ver qué resulta...

Clarens "Toshin fan"
omegaclarens@hotmail.com

Aun siendo uno de los primeros juegos de GameCube, esta cuarta entrega de la saga de lucha más importante de Hudson ha sorprendido bastante gracias a sus impresionantes gráficos y trepidante jugabilidad, demostrando con creces que la potencia de esta consola está muy por encima de lo que todos creíamos en un principio.





Si buscáis un buen juego de lucha en *3D* pero que tenga una jugabilidad como los clásicos títulos en *2D*, este juego es sin duda el indicado. De hecho esta saga siempre ha gozado de esta característica, por lo que no esperéis unas luchas de golpes secos, sencillos y realistas tipo ***Virtua Fighter***, si no una tromba de interminables combos amenizados por el mayor número de efectos de luces y cambios de cámara jamás vistos a la vez en un juego de lucha.

Gráficamente hablando este juego es una pasada, superando incluso a títulos tan importantes como ***Tekken 4***. Los detalles están por todos lados y fallos tales como pies descalzos faltos de dedos y demás errores típicos de este tipo de juegos no están en ningún momento presentes en ***Bloody Roar Primal Fury***.

Polígonos mal unidos o fusiones de estos mismos tampoco están presentes prácticamente en ningún momento, hecho que dice mucho a su favor.

El número de personajes a elegir está bastante bien, y aún no siendo extremadamente extenso, los 16 luchadores dan para bastantes horas de entretenimiento.

Tan sólo 2 personajes son totalmente nuevos: *Ganesha* (un robusto hombre que se convierte en elefante) y *Cronos* (el supuesto enemigo final que se convierte en pingüino y en fénix, siendo este personaje el único con dos transformaciones que cambian totalmente de aspecto).

Todos los personajes poseen tres trajes diferentes y al realizar las transformaciones estos se mantienen, con lo que podemos ver a seis modelos diferentes de trajes por personaje.

A diferencia de las anteriores entregas, en esta cuarta parte los personajes pueden cambiar de aspecto tres veces, pasando de humano a bestia y tras esta transformación a super bestia, teniendo cada uno de estos cambios dos especiales diferentes (pero no en todos los casos, según el personaje que sea puede variar de tener 2 a 5 especiales), lo cual está bastante bien.

Uno de los mejores puntos de este juego son los tiempos de carga de la consola, ya que son prácticamente inexistentes, por lo que el tiempo transcurrido entre combate y combate de lectura del *DVD* es de unos cinco segundos. Esta característica ya la ha demostrado la **GameCube** en otros muchos juegos, por lo que podemos decir sin lugar a dudas que esta consola es la que posee la lectura de datos más rápida vista hasta el momento en una consola de formato *DVD*.

También podemos disfrutar de una presentación de *anime* bastante bien dibujada, aunque no tan bien animada como uno quisiera. De igual modo tenemos los finales de cada personaje, que también están representados con videos de animación y la calidad de visionado es excelente, aunque al parecer las voces de los actores japoneses han sido eliminadas en la versión *PAL*, quedando estos videos algo sosos.

Las músicas son totalmente cañeras, acompañando perfectamente la frenética acción de las luchas, aunque no destacan mucho ni son muy pegadizas, simplemente cumplen con su papel adecuadamente.

El manejo de los personajes es bastente sencillo y la cruceta del mando de **GameCube** demuestra servir perfectamente pera este tipo de juegos, ya que sin ningún problema se pueden realizar todos los ataques de los personajes.

Las magias y ataques especiales se realizan de la manera tradicional, es decir haciendo combinaciones de movimientos del tipo abajo, diagonal, adelante (nada de confusas combinaciones de botones como suele pasar en los juegos de lucha *3D*).

A causa de lo frenéticas y destructivas que son las luchas de este juego, disfrutar de combates con amigos se hace algo prácticamente imposible, ya que los combates se deciden en segundos y prácticamente quien haga y consiga golpear con uno de los especiales tiene todas las posibilidades de vencer.

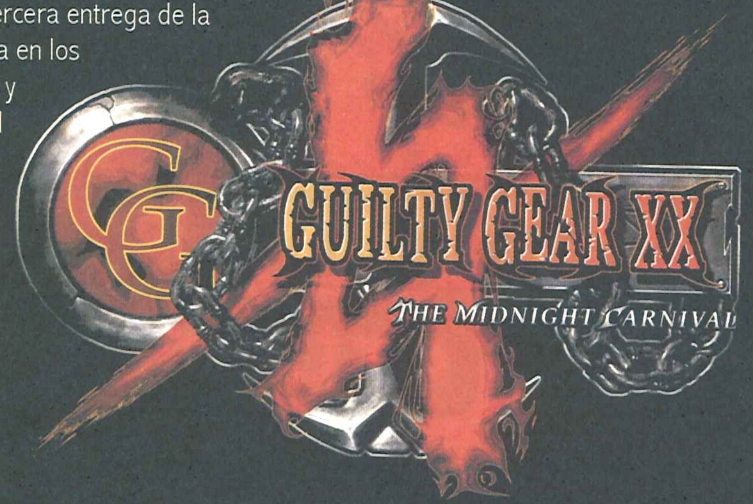
Bloody Roar Pimal Fury (***BR Extreme*** en Japón) es sin duda el mejor juego de lucha que posee en este momento la **GameCube**, así que no os dejéis engañar por la penosa portada que tiene la versión *PAL* de este juego y haceros con él si sois de los que os gustan los juegos de lucha con miles de combos, magias y especiales super espectaculares al estilo de los juegos de lucha *2D*.

Solid Snake





A pesar de los recientes retrasos en su versión arcade, la tercera entrega de la saga Guilty Gear está a punto de hacer acto de presencia en los recreativos nipones de mano de Sammy/Ark System Works y sobre todo se su creador Daisuke Ishitawari, un cacho friki al que tanto le debemos los jugones 2D.

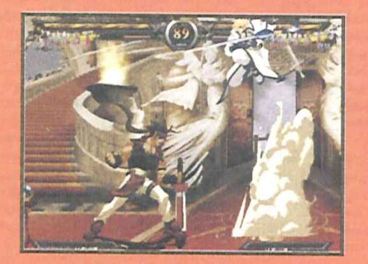






Como principales novedades que podamos añadiros respecto a anteriores reportajes, la más importante es la definitiva aparición final del *sprite* de *Zato-1One* en el juego. A pesar de haber anunciado la retirada de este personaje debido a la muerte de su actor de doblaje *Kaneto Shiozawa*, parece ser que la presión por parte de los aficionados ha conseguido que el amo de las sombras regrese de nuevo al ruedo. Hay que decir que no manejaremos a *Zato* propiamente dicho, sino que para seguir la línea argumental del juego en realidad controlaremos a *Eddie*, la sombra simbionte que poseyó el cadáver de *Zato* tras su muerte en ***Guilty Gear X***. Por supuesto, contaremos con todas las posibilidades de ataque que tenía *Zato*, más algunas originales. Un detalle que se agradece dada el gran carisma del oscuro personaje.

Otros detalles nuevos revelados son la implementación de llaves en salto para toda la plantilla y el uso del botón *Dust*. Una nueva técnica defensiva incluida es el medidor *Burst*, situado bajo el retrato de nuestro personaje. Cuanto más agresiva y rápidamente juguemos, antes estará disponible. Una vez rellena, podremos romper los combos que el adversario nos esté encajando mediante la pulsación del botón *Dust*, efectuando una especie de *Combo Breaker* que nos librará del contrario (otra posibilidad para la defensa y contraataque a nuestra disposición). También se ha aumentado la velocidad en un 25%, haciendo el juego más rápido que en ***GGX***, pero sin llegar a los niveles de chaladura máxima del ***Guilty Gear*** original. Según palabras de los programadores, han intentado acelerar el juego lo más posible sin dejar de ser tácticos en la lucha. Parece ser que las fuertes críticas vertidas por la bajada de velocidad frente a la primera parte han surtido efecto.









Pero donde se nota de veras la maestría de **Ark System Works** es en la manera que tienen de sorprender constantemente al jugador con novedades y constante

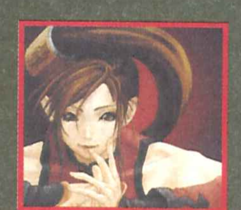












evolución a diferencia de otras sagas de lucha 2D de mucho más renombre. No sólo por los nuevos temas musicales interpretados por el grupo *heavy* ***Lapis Lazuli*** (memorable el tema de *Zappa*), ni por sus remozados escenarios. Hablo de que el incremento de golpes especiales por personaje es brutal. Un personaje tan "escasamente" poderoso y "poco" sobrado de golpes como *Sol Badguy* cuenta ya con cosa de 15 movimientos especiales, sin contar supers, de los cuales 4 son nuevos (¿alguien mencionaba a *Ryu*?). Pues eso. Pero no penséis que por ser el prota se lleva todo, porque absolutamente todos los personajes han sufrido mejoras semejantes. Por supuesto, las coñas a los grupos *heavy* famosos siguen estando ahí. Sin ir más lejos, el nuevo super de *Testament* se llama *Master Of Puppets* (juaz).

De lo que todavía no se sabe nada es de los posibles jefes finales definitivos. Se puede apreciar en la pantalla de selección de personaje 2 huecos muy sospechosos, por lo que es muy probable que sean seleccionables como ha sucedido siempre. El semi-jefe es una versión *EX* de *I-No* con aumentados poderes, diferente voz y un super de los de media pantalla llena de rayos. El ser que se esconde tras ella es un



completo misterio, si es que hay alguno más, como ha sucedido siempre. ¿Volveremos a encontrarnos con un *Eva-01* tipo *Justice* o se habrán inventado algo aún más basto? Tiempo al tiempo.

Y un último detalle para evitar confusiones: la recreativa cuenta con *intro* animada del estilo de la ya incluida en la versión ***GGX Plus*** de **PSX2**. Que no os engañen diciendo que hay *anime* del ***Guilty Gear***, porque ya han vuelto los rumores por la red. La recreativa se presentó en Japón el 22-5-2002, a un precio de 350000 ¥ el mueble completo.

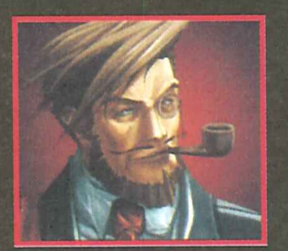
Id desempolvando las cuerdas de vuestras *Fenders*, porque la conversión a **PS2** es más que probable...

Kim "Tyrant Rave" Kapwham
kim_Kapwham@hotmail.com
















Rage of the Dragons

Por mucho que la gente se empeñe, la casi resucitada Neo Geo ha tenido más títulos aparte del King Of Fighters y Fatal Fury. Las sagas Last Blade, Ryuko no Ken (Art Of Fighting), y Samurai Spirits han dado muchísimo juego a los que ya llevamos en esto unos cuantos añitos. Pero si hablamos de lucha pre-Street Fighter 2 un nombre está clarísimo en lo que se trata de arrear mamporros por el barrio: Double Dragon. Las andanzas de los hermanos Billy y Jimmy Lee tuvieron muchísimas continuaciones en todo tipo de plataformas, e incluso fueron llevadas a la pantalla grande en una película patética como pocas. Lo único bueno que tuvo fue una adaptación bastante libre de dicha película a la vetusta Neo Geo en forma de uno de los mejores Beat´em Up´s 2D que recordamos para la negra de SNK.

Todo esto viene al caso de que la aparición de una 2º parte no oficial de dicho juego va a caer en las recreativas ***Neo Geo*** de aquí a 3 meses, cortesía de **Evoga Corp**, otra de las compañías coreanas que con buen hacer e ideas nuevas confirman mi teoría de que a la ***Neo Geo*** lo que le hacía falta era que **SNK** cerrase. El hecho de que diga "no oficial" es porque ha habido ciertos problemas de copyrights con **Technos**, la casa madre creadora del ***Double Dragon***, y se ha decidido cambiar los apellidos de *Billy* y *Jimmy* de *Lee* a *Lewis* y ciertos detalles como la desaparición de personajes tan clásicos como *Abobo* o *Marian*, quien por cierto ha fallecido.

Tanto el aspecto gráfico





como el estilo de juego recuerdan mucho a ***Garou: Mark Of the Wolves***, con pocos personajes suavemente animados y muchos escenarios propios. De hecho, los efectos al realizar supers y la animación en general son muy parecidos, aunque en ***ROTD*** resultan algo más rápidos y bruscos. Así mismo la velocidad de juego es parecida. El control se realiza con 4 botones, 2 de puño fuerte o débil y otros dos de patada. Se pelea en equipos de 2 personajes que podremos intercambiar en medio del combate de manera similar a la de ***Kizuna Encounter***, pero con la particularidad de que podremos sacrificar a uno de los luchadores rindiéndonos y cargando al máximo la barra de magia, o poder realizar supers combinados entre dos personajes al estilo ***Rival Schools***. La gran novedad

PERSONAJES

Por ahora contamos con 14 personajes más 2 personajes ocultos o jefes finales que seguramente podrán elegirse al tener huecos para ellos en la pantalla de selección. A los hermanos *Billy* y *Jimmy* (Dragones Azul y Rojo), completamente rediseñados y de mayor edad (y ataques) se unen:

- ***Oni***: personaje con un aspecto parecido a *Setsuna* en ***Psychic Force 2012***. Es hermano de *Cassandra* y lucha de manera muy violenta y tosca.
- ***Pupa Salgueiro***: brasileña y capoerista, se muestra como un personaje rápido y de de avanzado manejo. Compañera de *Pepe*.
- ***Mr Jones***: una coña de *Bruce Lee* con todas las de la ley. Americano de piel negra y pelo afro, fanático de los 70 y creador del estilo *Kung Fu-Nky*. Sin palabras.
- ***Lynn***: maestra en el arte del Dragon Blanco, es compañera de entrenamientos de *Billy* y *Jimmy* desde los 14 años. Su técnica recuerda el *Tai Chi* y las malas lenguas dicen que le gusta *Billy*.
- ***Sonia***: de orígenes rusos y asesina de profesión, se siente muy atraída por *Jimmy* y trata de protegerle de su exjefe, el Dragon Negro. Odia la ropa interior.
- ***Radel***: descendiente de un legendario clan de combatientes contra las fuerzas oscuras, ahora es el protector de *Annie*, aunque no esta muy contento con ello.
- ***Alice***: una niña que presenció el brutal asesinato de sus padres en Inglaterra. Desde entonces parece poseída por un demonio e incapaz de controlar la magia oscura que posee. Lanza *Reppukens* al estilo *Geese Howard*.
- ***Annie***: una niña dotada de tremendos poderes psíquicos, protegida de *Radel*. Tiene como mascota un gato negro que es parte de sus poderes, muy al estilo ***X-1999***.
- ***Pepe***: mexicano y usuario del Dragon Verde, tiene una gran cantidad de depuradas técnicas de patada. Es muy indisciplinado y se mete fácilmente en líos (recuerda a *Dong Fang* de ***MOTW***).
- ***Cassandra***: hermana de *Oni* y con severos casos de autismo provocados por su dura infancia en orfanatos, acompaña a *Oni* en su búsqueda del *Clan Black Dragon*. Impresionante físico que deja al de *Ivy Valentine* en trapos.
- ***Elias***: predicador irlandés, fue quien se hizo cargo de *Oni* y *Cassandra* de niños. Especialista en exorcismos, espera poder curar a Alice de sus males.
- ***Kang***: Inmensa masa de grasa, amigo de *Mr Jones* y secundario habitual en sus películas. Planea ayudarle en su actual empresa y terminar su última película juntos: *Enter the Funky Dragon*.





es que podremos tanto hacer esquiva estática similar a la de ***KOF 95*** como rodar a lo ***97***, un acierto sólo visto anteriormente en juegos de lucha frikis de *Mugen*. Queda por ver la cantidad de ataques especiales de cada personaje, el equilibrio entre todos y el ajuste de control. Y si se podrá seguir matando de un codazo como en el ***Double Dragon*** original.

En resumen, el juego parece tener muy buena pinta y apunta a la fundación de otra brillante saga en la casi inmortal ***Neo Geo***. Originalidad, nuevas tramas y personajes innovadores que huelen los buenos tiempos **SNK**. Con cosas así ¿quién necesita polígonos?.

Classic Kim Kapwham
Kim_Kapwham@hotmail.com



THE KING OF FIGHTERS 2001

Al fin llegó. The King of Fighters 2001 es ya tan palpable que ahora podemos testear con detalle la hasta última entrega aparecida de la saga de manos de Eolith. Tras la decadencia ya de sobra conocida por parte de SNK, Eolith se aferró a la saga KOF como ya lo hiciera Brezza con los Metal Slug, y es ahora cuando decidimos si el trabajo esperado ha merecido la pena.

Tras entregas semi-mediocres como el ***KOF '99*** o el ***2000*** que no han alcanzado el éxito de sus predecesoras (y que no me vengan a protestar ahora los que les guste mucho éstas entregas, porque demuestran que no han seguido la saga desde desde el principio y que les gustan los combates predeterminados tipo *ataque-striker-combo chorra* que no hace más que verse y repetirse en los salones allá donde se vaya) nos encontramos ahora con la edición del ***2001***, que se supone que iba a realzar el encanto de la saga y la jugabilidad. Pues en parte lo ha conseguido y en parte no.

Los equipos siguen siendo de cuatro luchadores y el sistema *striker* sigue estando presente, por lo que mucha mejora en ese aspecto ya no hay, ya que los *strikers* han destrozado siempre la dinámica de los combates. La jugabilidad, todo hay que decirlo, es buena, respondiendo los personajes muy bien y salvo los comandos que han cambiado a ciertos personajes (que a la primera partida dices *¿pero cómo se hace esto ahoraaaa?)* sale todo de maravilla.

El entorno gráfico referente a personajes, efectos de luces y demás es, como siempre, excelente, con unos personajes detallados y animados exquisitamente. Lo que queda cojo en ésta edición es en sí la *interface* del juego. Pantalla de selección , barras de vida y *power*, etc, son de un acabado simplón y pobre, esquematizado al máximo; dando la impresión de que se ha hecho con prisas y sin apenas echar un vistazo a las anteriores entregas. A todo esto sin contar las ilustraciones del ilustrador criminal que hay ahora. Algunos dirán que estaban ya cansados de *sensei Shinkiro*, pero al menos que hubieran cogido a uno que supiera dibujar la figura humana... O si no vez la ilustración de victoria (postura imposible) de *Ralf*, *Clark* con cara de *Moai* de la *Isla de Pascua* o aberraciones como la cara de *Yuri* y otras tantas que solo de pensarlas me da grima, y solo consiguen que estés el menor tiempo posible en la pantalla de selección.



Estamos de acuerdo que innovar siempre es bueno, pero de ahí a dejar finalmente una pantalla de selección con fondo blanco, personajes para seleccionar abajo, y caras en grande (a cual peor) arriba, pues no es muy atractivo que se diga...





Hablando de los personajes, diré que se están casi todos los de siempre mas los poquillos que se estrenan en cada versión. Así tenemos el ya esperado equipo de japón con *Kyo, Benimaru, Daimon* y *Shingo*, el *hero team* con *Kei Dash, Maxima, Lin* y *Whip*; *Iori* en equipo (increíble) con *Vanessa, Seth* y *Ramón*, el canijo y chillón (toma, y rima xD). También nos encontramos con el equipo del *NESTS* capitaneado por *Kula* y seguido de su inseparable *Foxy* (que al ver el ending del equipo comprobamos que sí puede ser separable ^_^U), el maquiavélico *K'9999* y su fiel *Ann Hell*. El resto de equipos se mantiene mas o menos como siempre, salvo el liderado por el ídolo koreano *Kim Kap Hwan* (de mis favoritos) con la retirada por lesión de *Jhun* e incorporación de *May Lee*, fiel alumna de *Kap Hwan* que incluso comparte sus fuertes ideales de justicia.



Por los demás equipos, cabe destacar la vuelta a escena de la mala bestia de *Heidern*, que a falta de un *Rugal* del que vengarse, quiere patear el culo a todo el cártel *NESTS*. Además, deja de ser un personaje de cargas, por lo que gana un 200% en jugabilidad. Otros personajes como *Kensou, Chang, Robert* o *Ralf* cambian sus comandos de ataques para innovar en el caso del primero, cambiar un poco en el caso del segundo, volver a ser como siempre en el tercero y ser totalmente destructivo el último (al convertirse su más poderoso *desperate* en un movimiento normal que no necesita barra de

















power...). Una locura de cambios de la que nos podemos aprovechar muy mucho al ir a repartir.

A la hora de llegar al final del juego, nos toparemos con los *final bosses* mas difíciles de cualquier ***KOF***: *Zero* (el auténtico) e *Igniz* nos esperan en su base espacial (si, como lo oís) dispuestos a no dejar de nosotros ni una mera mancha, y como vayamos con 2 o más personajes como luchadores, lo llevamos claro, ya que no restaremos apenas nada con nuestros ataques. Además, abusivo es decir poco de éstos dos animales.

El argumento supuestamente cierra la saga del *NESTS* con la derrota de *Real Zero* e *Igniz*, pero al ver el ending del equipo del propio *NESTS* o del *Psycho Soldiers*, dan pistas de que no parece acabar aquí la locura.

Esperemos que cambien ya de arco argumental y lo dejen mas o menos bien, porque como se alargue y salgan más personajes con guantes raros no sé yo dónde va a acabar la serie...
Aun así, es un buen juego para echar una partidas con los colegas o para ir solo y destrozar el mando cuando los *final bosses* nos sacudan como trapos.

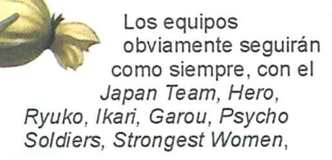
Klar '9999
omegaclarens@hotmail.com

Al final se ha hecho público. El King of Fighters que mucha gente dijo y aseguró que se quedaría exclusivamente en NEOGEO aparecerá inminentemente en la Dreamcast de SEGA. Y mejorado, si cabe.



En Agosto la hasta ahora penúltima entrega de la saga más famosa de la fallecida **SNK** aterrizará en la ***Dreamcast*** de miles de usuarios que desearon tenerlo y vieron rotas sus esperanzas con la aparición del ***2001*** y viendo que ya estaba bien entrado el año 2002 y no aparecía la entrega de hacía dos años. El juego básicamente será el mismo que conocemos, mas algunas novedades exclusivas para la ***DC***: más *strikers* y más escenarios (la mayoría rescatados de otros ***KOF***) y seguramente curiosidades similares a las ya vistos en anteriores conversiones; tales como diferentes efectos en los escenarios y otros extras.
La jugabilidad seguirá siendo la misma que el original, y lo que no se sabe aún es si podremos escoger desde el principio a *Zero* (jefe final), porque está prácticamente asegurado que *Kula* sí estará disponible como la versión *console* en ***NEOGEO***.

Los equipos obviamente seguirán como siempre, con el *Japan Team, Hero, Ryuko, Ikari, Garou, Psycho Soldiers, Strongest Women*, etc... Y, por supuesto, y para rabia de más de uno, *strikers, another strikers* y *extra anothers*. Y ahora más. ¿Meterán a *Krauser, Mr. Big* o alguno que se echaba en falta desde hace mucho tiempo en la saga?







Es por esto por lo que queda casi descartada la inclusión de un personaje nuevo jugable, pero qué se le va a hacer, al menos ya tenemos otro para la colección.
Lo que aún plantea más dudas es la conversión del ***KOF 2001***. ¿***Dreamcast***? Demasiadas cosas indican que no, pero nunca se sabe, mirad éste, que lleva dos años de retraso...
Así que ya sabéis, si sois unos fans de la saga, haceos con el ***2000*** para ponerlo junto al ***98 Dreammatch***, y al ***99 Evolution*** (curiosa la denominación que toman en las conversiones).

Clarens Bernstein.
omegaclarens@hotmail.com





CASTLEVANIA
CONCERTO OF MIDNIGHT SUN

Todo el equipo de programación del mítico "*Castlevania ~ Symphony of the Night*" de PSX encabezado por *Takeda Takashi* (director) se ha decidido por fín a realizar una nueva entrega de la saga *Castlevania*, sin duda la más extensa de Konami. Esta vez la consola elegida para albergar tal honor ha sido la Game Boy Advance, que una vez más demuestra su gran potencia gráfica y sonora en un juego que, como se suele decir, no supera al *Symphony of the Night*, pero es el mejor después de este.



De primeras este juego se iba a realizar en la PS2, pero por motivos que se desconocen **Konami** decidió pasarse a la **Game Boy Advance**, quizás por el éxito que obtuvo el anterior título de la saga también aparecido en esta consola o por las más que evidentes ventas que puede llegar a alcanzar un título en la nueva portátil de **Nintendo**.

La maldición de la saga ***Castlevania*** se sigue manteniendo, ya que parece imposible ver superada la calidad de ***Symphony of the Night***.

Por una razón u otra nunca se logra tal objetivo, unas veces por intentar pasar la saga a *3D*, con la consiguiente pérdida del espíritu que la caracteriza, y otras veces por elegir consolas equivocadas (y con esto no quiero decir que la ***Game Boy Advance*** sea poca cosa ni mucho menos, pero obviamente no es ni por asomo una PS2, consola en la cual hubieran conseguido romper esta maldición sin muchos problemas).

Pero bueno, pasando a lo que en este momento interesa, que es el ***Castlevania ~ Concerto of Midnight Sun***, se puede decir sin duda alguna que es el segundo mejor título de la saga por muchas razones: gráficos, música, ambientación, jugabilidad, duración... en definitiva todo lo que hace que esta saga sea de las mejores de **Konami**.



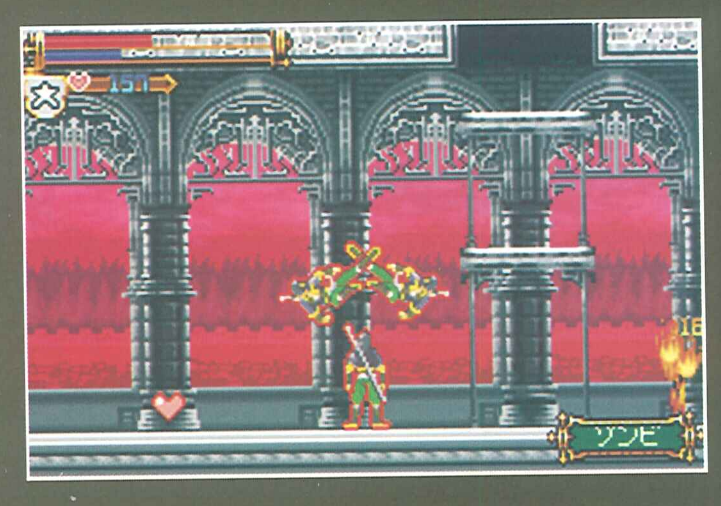
Como ya es habitual tendremos la típicas habitaciones que nos servirán para grabar partida y rellenar la barra de vida y magia.





La historia, como siempre suele pasar en los ***Castlevania***, es lo que más flojea, ya que por nosecuanta vez el cometido final de la trama es matar al inmortal *Dracula* que ha despertado junto a un inmenso castillo lleno de monstruos, esqueletos, medusas y demás calaña que deberemos destruir con nuestro látigo, como todo buen *Vampire Killer*.

Esta vez el protagonista es *Jeust* y vuelve a ser un descendiente de la famosa familia mata vampiros *Belmont*. Por motivos desconocidos, la novia de *Jeust* (llamada *Lydie*) se encuentra en algún lugar del castillo esperando ser rescatada, por lo que *Jeust* y *Maxim*, un amigo del protagonista, deciden ir en su busca. Al ir avanzando en el juego nos encontraremos de vez en cuando con *Maxim*, que parece haber sido poseído por alguna extraña fuerza maligna, pero sin embargo nos ayudará en varios momentos y entre latigazos para allá y para acá llegaremos a *Dracula* y descubriremos el por qué del extraño comportamiento de *Maxim* (que no voy a contar para no chafar el final).



Como podéis comprobar las situaciones e historia son muy parecidas a las vistas en el ***Symphony of the Night*** y se echa en falta algo más de frescura, pero como bien se sabe, en los ***Castlevania*** la historia es lo de menos. Sólo hace falta una pequeña excusa para poder disfrutar de nuevo de otra entrega de esta magnífica saga.

Gráficamente el juego supera por bastante al ***Circle of the Moon***, entrega anterior también aparecida en **Game Boy**









La habitaciones teletransportadoras nos servirán para movernos por el castillo mucho más rápido.









En multitud de habitaciones de los castillos A y B de este juego podremos encontrar cientos de armaduras, botas, brazaletes, botes de vida, corazones y todo lo típico que Dracula deja tirado para que el protagonista lo recoja y le gane a base de latigazos en los dientes.

Advance, ya que tanto el protagonista como los enemigos tienen un tamaño bastante mayor y poseen una gran calidad de movimiento.

El detallismo gráfico sigue estando muy prensente en esta entrega, y como suele pasar en todos los ***Castlevania*** hasta la última piedrecita del suelo estará perfectamente detallada.

Los enemigos finales gozan de efectos de luces y deformaciones bastante bien conseguidas y poseen tamaños bastante grandes (llegando algunos a no caber en pantalla). Por otro lado, el hecho de que toda la ambientación del juego sea tan oscura, proporciona el mismo fallo del ***Circle of the Moon*** y si no jugamos en un lugar con una luz adecuada no veremos tres en un burro.

El manejo de *Jeust* es muy sencillo y todos los golpes especiales y magias son fáciles de realizar. Solamente con elegir el tipo de ataque que queremos hacer en el menú del juego y pulsar un botón saldrán sin más problemas, no como pasaba con *Alucard* (con el que teníamos que hacer complicadas combinaciones de movimientos y botones).

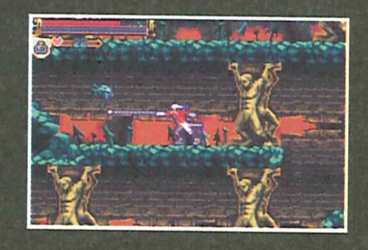
Las músicas son realmente buenas y recuerdan bastante a las míticas melodías que realizaba el ordenador **MSX**, el cual albergó muchísimos títulos de **Konami** en su época entre los que estaba la primera entrega de esta saga. Aunque, volviendo a recordar el ***Symphony of the Night***, reconocemos rápidamente que las músicas del título de **PSX** le dan vueltas a las oídas en esta última entrega (y es que no poder tener calidad CD en el aspecto sonoro se nota mucho). El compositor musical es *Michiru Yamane*, creador de la increíble banda sonora del ***SOTN***.

Esta vez las magias se realizan consiguiendo unos libros mágicos que están repartidos por todo el castillo. Estas le darán a *Jeust* diferentes fuerzas, como la del fuego, hielo y demás elementos típicos, aunque podremos llegar a utilizar invocaciones que destruyen todo lo que alla en pantalla.

Contra todo pronóstico, *Jeust* es bastante menos poderoso que *Nathan Graves*, el protagonista de la entrega anterior, ya que este poseía nada más y nada menos que 100 magias diferentes (meta bastante difícil de alcanzar). De hecho *Nathan*, aun no siendo un *Belmont*, es el personaje más fuerte de todos los















Casi 60 magias podrá llegar a realizar Jeust durante el juego, aunque la verdad es que muy pocas son realmente efectivas. La mejor combinación es sin duda la barrera de cruces que hace a la vez de protección y de ataque.



Maxim tiene la ventaja de quitar desde un principio 79 puntos de vida a prácticamente todos los enemigos del juego, pero por contrapartida a él siempre le quitarán 40 puntos al ser dañado por cualquier ataque.





Castlevanias realizados hasta el momento.

Al acabar el juego seremos recompensados con dos modos. Uno es un menú para poder oír todas las músicas del juego siempre que queramos y otro es el llamado *boss rush mode* que no es otra cosa sino un *survival* contra todos los monstruos del juego.

Por suerte podremos disfrutar una vez más de los diseños e increíbles ilustraciones de *Ayami Kojima*, dibujante que también realizó este mismo trabajo en el ***SOTN***.

Afortunadamente todo lo que le faltaba al ***Circle of the Moon*** lo tiene esta nueva entrega, y son tres cosas:

La primera son las tiendas que están repartidas por todo el castillo y en las que podremos comprar todo tipo de armamento, escudos, botas, etc..., debiendo reunir por lógica dinero que podremos encontrar por todo el castillo.

El segundo gran acierto es incluir un castillo paralelo totalmente diferente al principal con nuevos enemigos y localizaciones, aunque de exacto número de habitaciones. Esto le da el doble de duración al juego. Como todos recordaréis esta idea está sacada del ***Symphony of the Night***.

Y el tercer punto acertado es la posibilidad de poder manejar a un segundo personaje, siendo



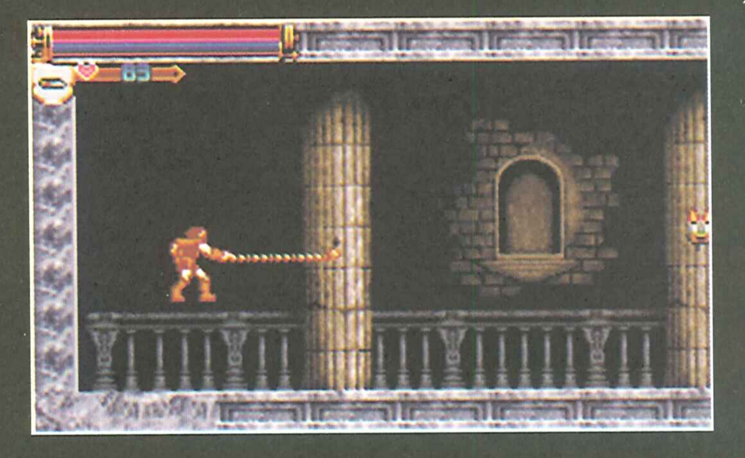


lógicamente *Maxim*. Este personaje es en total bastante más poderoso que *Jeust* pero tiene poca protección, aunque el juego se hace muy fácil con él ya que tiene todos los movimientos desde el principio del juego, pudiendo así llegar facialmente a cualquier rincón del castillo. Este personaje sólo será seleccionable una vez hemos terminado el juego con *Jeust* y el truco para jugar con él es bastante obvio... poner en el nombre de la nueva partida "*Maxim*".

Y como extra tenemos la posibilidad de manejar en el modo *boss rush mode* al mítico *Simon Belmont*, el primer descendiente conocido de la familia *Belmont*. Lo gracioso de este personaje es que tendrá el aspecto gráfico de la consola **Nintendo 8bits** aunque gracias a su experiencia en estos temas, es el personaje más poderoso de todo el juego. Para jugar con él tendremos que hacer el truco de **Konami** al ver el logo de la compañía al iniciarse el juego.

Vamos a ver cuándo se decide *Konami* a traer este juegazo a Europa, y sobretodo esperar que no quiten nada, como hicieron con el ***Symphony of the Night*** (el cual está falto de algunos objetos sin los cuales es imposible realizar el máximo porcentaje del juego).

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



Sólo en el opción boss rush mode podremos manear el mítico Simon Belmont, en el resto del juego no es seleccionable ya que su falta de golpes le hacen totalmente imposible llegar a ciertos puntos del castillo.



SUPER SMASH BROS.™ Melee

No fueron pocos los motivos por los que me hice con este juego de lucha para GameCube, pero luego resultaron ser pocos. Aquí dejo todos los argumentos de por qué SB.Melee es una compra obligada para los fans de la compañía Nintendo.

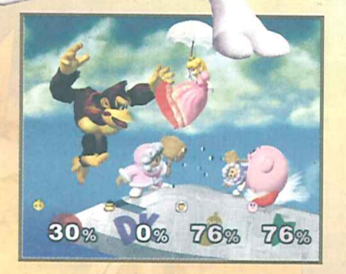
Fue poco después de ver cómo mi compañero *Solid Snake* acababa el ***Luigi Mansion*** cuando decidí hacerme con una **GameCube**, vista la capacidad de diversión que ofrecían los nuevos juegos de la última consola grande de **Nintendo** (última porque pese a que **GBAdvance** sea pequeña es un pedazo de consola como ya habrían querido algunas de pasadas generaciones, y no me refiero sólo a portátiles). Mi problema erradicaba en qué juego adquirir de los poquitos que acompañaban al lanzamiento de la consola en nuestro país (bueno, ***SBMelee*** salió algo después). Después de echar un vistazo a las revistas japonesas de **GameCube** me decidí a adquirir este juego que hoy comento, en parte por mi gran afición a los juegos de lucha y en parte también porque quería tener un juego que a la vez englobase lo mejor del universo **Nintendo**.

Y desde luego, no pudo ser mayor ni más grata mi sorpresa cuando antes de comenzar a jugar repasé los distintos modos de juego que englobaba el *mini-DVD* en el que se encierra esta gran producción. 50 mini-juegos para ir desbloqueando y realizando poco a poco, aparte de pruebas de habilidad como romper

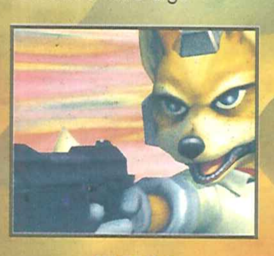
SIN DUDA EL JUEGO MÁS DIVERTIDO PARA GRUPOS

Si Smash Bros. Melee sólo contase con el apartado de lucha sería quizás un juego bastante aburrido, de no ser porque se puede jugar un todos contra todos con 4 jugadores simultáneos. Este detalle le hace realmente divertido, pero sobretodo cuando tengáis sacados a todos los personajes (de otro modo jugando 4 a la vez repetiréis demasiado a los personajes y quemaréis la plantilla muy rápido).

Combinad además las distintas posibilidades de juego (como por ejemplo el estilo de combate por conseguir monedas) y disfrutaréis al máximo.






FOX


FALCO


SAMUS

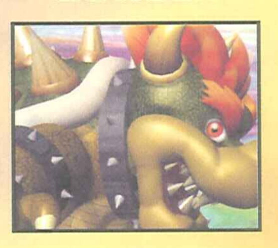

CAP. FALCON


ICE CLIMBERS

MARIO  LUIGI YOSHI PEACH BOWSER







¡REACCIONA A TIEMPO!



¡Ten cuidado con la velocidad de algunos personajes! Captain Falcon es un potente luchador, pero su velocidad le precipita al vacío con demasiada facilidad. ¡Controla!



una serie de dianas (en distinta posición según el personaje) y batear un saco con ojos hasta donde tu habilidad te permita, dan más juego de lo que uno se puede imaginar, y más teniendo en cuenta que la mitad de la plantilla viene oculta y hasta que no se saca no se puede acceder a hacer los mini-juegos con ellos. Al menos **Nintendo** tiene claro que la meta de un juego es ¡dar juego! Una cualidad de la que por lo visto se ha ido olvidando con el paso de los años.

Respecto a los combates, no sólo se trataba de un juego de lucha, sino que además engloba todo tipo de elementos extraídos de los distintos títulos en forma de *items* a los que dar uso en las batallas (setas del mundo *Mario* que te hacen más grande o pequeño, estrellas transportadoras de *Kirby* con las que estamparse contra el enemigo, mazos gigantes del clásico *Donkey Kong* con el que meter piños brutales, caparazones de tortugas...).

Eso sí, después de jugar un rato a dobles te das cuenta de que el modo versus es un tanto aburrido. La conclusión a la que he llegado es que para jugar una sola persona es la leche, porque te lías a pasarte finales en el modo aventura (donde se recrean mini-fases de cada personaje) o a hacerte los mini-juegos y te lo pasas en grande (lo de jugar solo a los mini-juegos es un consejo que doy, porque pican mucho y no mola pasar mando en

¡APROVECHA LAS DIFERENCIAS DE CADA UNO!




En un principio te puede dar la sensación de que los personajes son muy parecidos entre sí, pero se trata sólo de los ataques básicos (o sea, que coinciden en que todos pegan sus golpes "melee" del mismo modo). Lo importante es controlar las habilidades que tiene cada uno por separado.





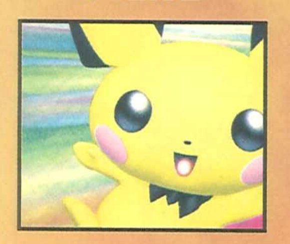



YOUNG LINK ZELDA SHEEK LINK GANONDORF

SALIÓ DE JAPÓN

SALIÓ DE JAPÓN SALIÓ DE

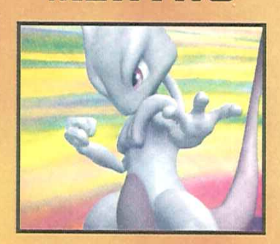
PICHU



PIKACHU



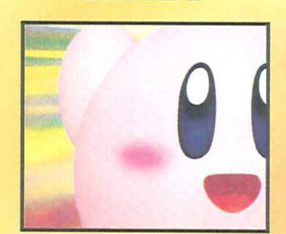
MEWTWO



JIGGLYPUFF



KIRBY



pleno pique, cuando dices *¡Esto lo consigo por mis cojxxxx!*).

Por otro lado, para jugar entre 4 a la vez es igualmente genial, porque ahí es donde los piques de cada uno saltan a la luz y los planes maléficos entre jugadores para acabar con el guarro de turno o el master del control hacen de las horas ante ***Smash Bros. Melee*** momentos como hacía mucho que no se pasaban en grupo.

Y respecto a mi idea de pillar el juego para tener un catálogo de personajes **Nintendo**... fue algo que se vio más que recompensado cuando descubrí que el juego ofrecía la posibilidad de coleccionar figuritas de personajes, escenarios e *items* de la compañía, no sólo de los juegos o luchadores que se ven reunidos en la plantilla, sino de toda la historia de la gran **N**, incluyendo juegos que nunca han salido de Japón. Sobre todas estas figuras además vienen descripciones sobre el juego al que pertenecen y el rol que juegan dentro del mismo (o sea, su historia e importancia). No podría tratarse de una guía más redonda, teniendo en cuanta que incluye desde los personajes del *Mario Bros* original hasta los *Pikmin*.

Sí, es cierto que soy un tipo al que le gustan más los juegos de lucha al estilo **Capcom** y **SNK**, los clásicos *2D*, pero creo que si habéis prestado atención a lo que he dicho comprenderéis que mis motivos para pillar este juego han sido otros muy distintos.

Mr.Karate

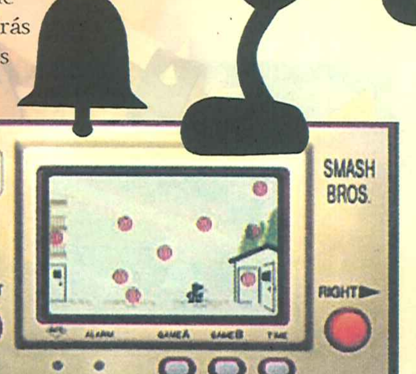


Algunos personajes serán desconocidos de entrada para la mayoría de jugadores españoles. Captain Falcon (sobre este texto) es el piloto del coche protagonista de F-Zero, mientras que Ness (el niño de la foto de abajo) pertenece a un juego de rol que nunca salió de Japón (uno de los juegos favoritos de nuestro redactor Silvercat, por cierto).



Mr.Game & Watch EL ÚLTIMO PERSONAJE

Cuando hayas sido capaz de sacar a los 25 personajes que forman la plantilla del juego y te pases un mismo tipo de modo historia con todos se te obsequiará con un combate contra este tipo, una fusión de las más conocidas máquinas portátiles de toda la vida. ¡Gánale y tendrás a todos al fin!

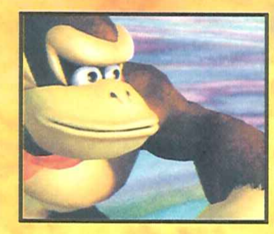




MARTH



ROY



D. KONG



DR. MARIO

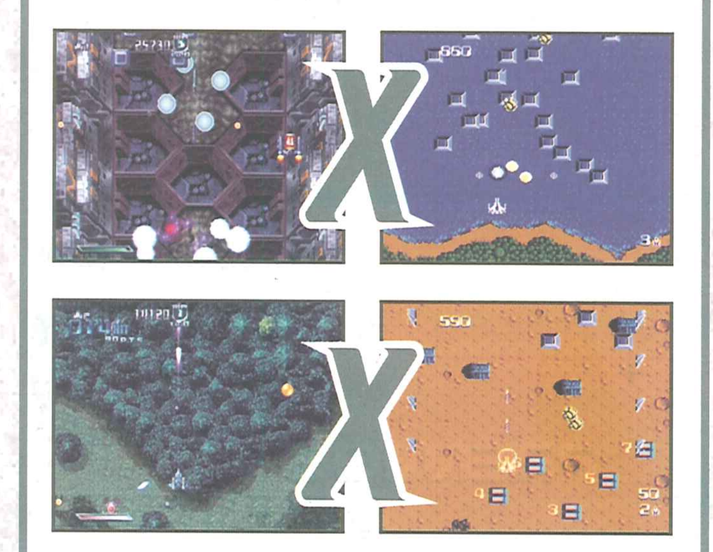


NESS

ZANAC X ZANAC

Aunque este shoot´em up vertical no ha llegado al mercado Europeo (desde que reapareció a finales del año pasado) ni creo que lo haga hasta lo que le quede de actividad productiva al formato PSOne, lo cierto es que tuvo que crear una cierta expectación allá por el 1986 (año en que vio la luz por vez primera), aunque la inmensa mayoría de nosotros podamos decir que no lo conoce casi nadie.

El tiempo ha pasado y **Compile** (compañía igualmente desconocida) se ha atrevido a reversionar y actualizar gráficamente el clásico título de **MSX**, con una versión mejorada y aumentada bautizada con el nombre de ***Zanac X Zanac***, siendo testigos de la identificación de lo que podía ser el último mata-marcianos que vaya a recibir nuestra vieja compañera de hobby, la **PSX**. La arriesgada intención de este gremio de programadores ha sido directamente la de revivir la magia de los clásicos *shoot´em up* que en tiempos antaños hicieron disfrutar a miles de fanáticos y amantes de este género, donde un excelente apartado visual no lo era todo, sino engancharte a una acción que nos sumergía en un caótico espectáculo de millones de balas en pantalla y nos obligaba a emplear a fondo todos nuestros reflejos y puntería a la hora de disparar y pulverizar las legiones de alienígenas y enemigos espaciales que una vez más amenazaban la paz.



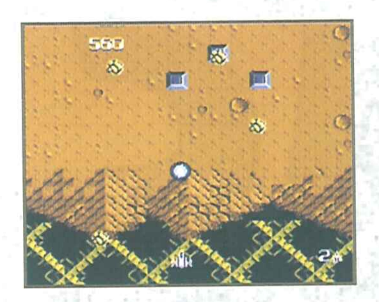


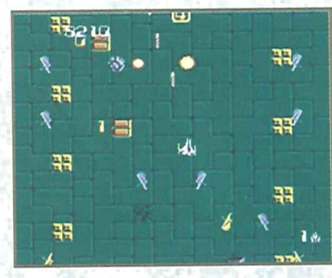


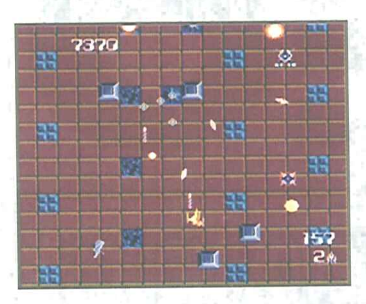




ZANAC (1986)







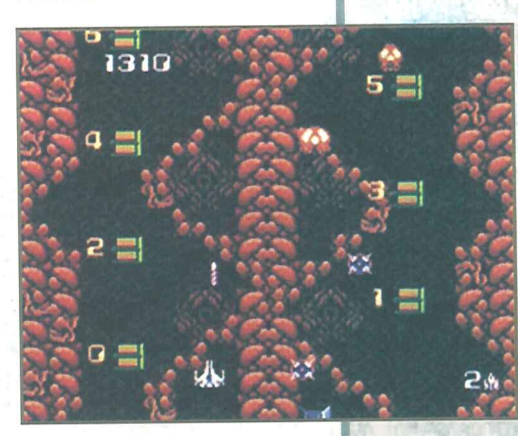
No íbamos a esperar menos, viniendo de un clásico legado. Esta compañía nos ha regalado la conversión exacta de la versión **MSX**, donde se nos ofrecían las tres versiones de este juego: *Disk Version*, *Rom version* y *Special version*, un tri-modo aparentemente igual pero que descubriremos con diferentes armas, enemigos y nivel de dificultad. Todo un detalle por cortesía de **Compile** que gratamente sorprenderá a los nostálgicos de este género. También encontraréis el modo (*Score*) *Trial Star* que nos permitirá seleccionar libremente cualquiera de las 12 fases que la componen y hacernos así con los primeros puestos del *ranking* de puntos.

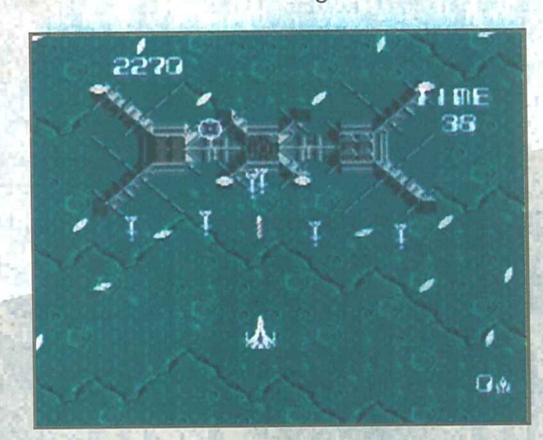
Como veredicto, sólo destacaros que su perfecta jugabilidad (combinada con una estupenda música) y adaptación hacen de este título todo un clásico y a la vez renovación, dos versiones recopiladas para poner al alcance y regocijo de los usuarios aficionados a los mata-matas, convirtiéndose ahora en una estupenda opción (quizá la última que reciba) que se nos une a nuestra antológica colección de joyas aparecidas en este divertido género.



¿Un lavado de cara?

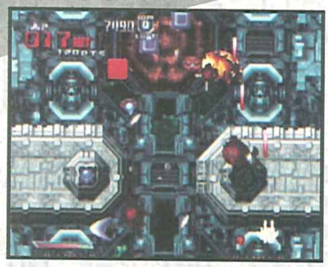
Podríamos decirlo de alguna manera, pero en lo que a ambiente gráfico se refiere, no es de los más espectaculares y sólidos que hemos visto. Sin enormes sofisticaciones, pueblan unos gráficos *2D* y *sprites* de gran colorido, efectos de luces, transparencias y explosiones muy logradas, pero como ya he mencionado antes, sin ocasionarnos sobresaltos de alegría. Las animaciones de los enemigos recuerdan y rememoran a las del anciano **Zanac**. Además ocultan un gran elenco de *Final Bosses*, cada cual más grande y difícil de abatir, que nos afilarán al límite nuestra vista y reflejos, y aunque no pasarán a la historia por sus diseños, sí que heredan la terríble apariencia retomada de otros *shooter*s que compartan la misma temática.





ZANAC NEO (2001)





Con este título **Compile** ha respetado al máximo toda la mecánica del juego original y, la verdad, con ***Zanac Neo*** no hemos echado para nada de menos los revolucionarios e hiper-coloristas gráficos de famosas obras como pueden ser ***R-Type Delta***, ***G-Darius***, ***Thunder Force***... etc, y es esta la gran novedad que justifica su lanzamiento, al poder disfrutarlo sin perder un sólo ápice de su encantadora esencia original, de lo que pudimos disfrutar aquellos maravillosos años.

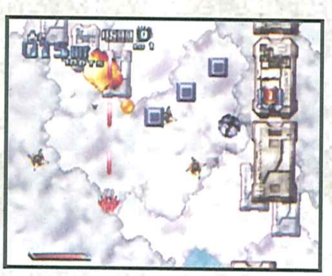
La historia de ***Zanac Neo*** mantiene el argumento de siempre, con todas las características propias que sellaron a este antiguo programa, conservando intactas la mecánica de juego, los mismos *power-ups*, el aspecto de los *bosses* e





incluso las típicas fases abordadas por miles de bloques que se nos cruzaban a modo de obstáculos o apoyo a lo largo de la ardua batalla galáctica. Pero claro, hay que tener en cuenta que nos vamos a encontrar esta cantidad de elementos inmensamente ampliados con respecto a su ancestral título, que siempre está bien.





Más fases nuevos modos

9 son las áreas por las que haremos gala de nuestras habilidades y que encabezarán el modo *arcade*, unido a la gran multitud de opciones que le acompañan. Y por una vez podemos decir cómodamente que se nos encaran bastante amplias, ricas en intensidad y emoción (de principio a fin).

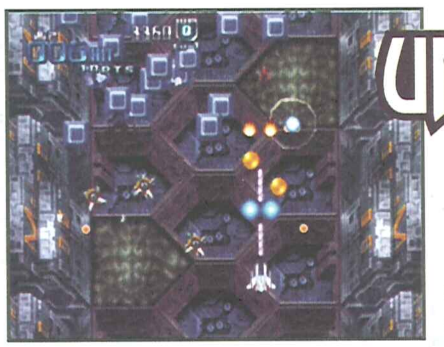
Cada pantalla está divididas en tres sub-fases, lo que hace una nada despreciable cifra de 27 fases, otorgando una duración nunca antes vista en un juego de este corte.

La ajustada jugabilidad y dificultad (4 niveles) harán gala sobretodo en el modo dos jugadores, pero sin olvidar que este factor



se verá un tanto desestabilizado a partir da la 6ª área, poniendo la cosa más complicada de lo que en principio pueda apreciarse (por lo que en numerosas ocasiones seremos invitados a contemplar las odiosas palabras *Game-Over*), aunque también hay que reconocer que no será gran problema por el simple motivo de poder continuar cuantas veces deseemos o volver a retomarlo por donde lo dejamos, gracias a la incorporación del mítico (y cada vez menos usado desde que se inventase la *memory card*) método del *Password*.





UN AVANZADO ARMAMENTO A NUESTRA DISPOSICIÓN



El usuario podía disponer del pilotaje de 4 prototipos espaciales (*Scar-Face*, *Hammer-Duke*, *Knifc-Edge* y el *FC-Custom*), cada uno de ellos con sus propios patrones y caracteres de ataque, innovados con un sistema de mejora de armas de lo más variado y completo que se le pueda exigir, de los cuales contaremos con un total de 32 armas especiales diferentes, que dependiendo del tipo de cápsula (Roja = arma predeterminada y Verde = aleatoria) que capturemos, cambiaremos de armamento o no. De esta forma si nos extra-





limitamos a coger el mismo tipo (sin que lleguemos a toparnos con otro diferente) veremos potenciados sus efectos destructivos al máximo (con un límite de 5 *levels*). Combinada a estas, añadimos el arma de fuego principal, cuya expansión de daños puede ser igualmente potenciada gracias a la recolección de esferas (naranja) y un cañón de energía, que se recargará en cada momento de nuestra exterminadora tarea, siendo bastante útil para limpiar parcialmente ciertas zonas de la pantalla, y lo mejor de todo, que estas ordenes estarán sumidas sencillamente con dos

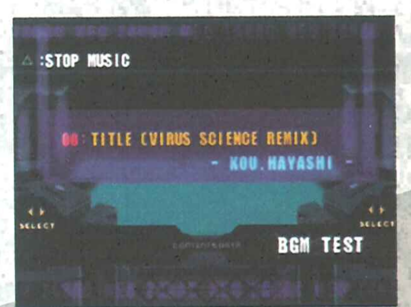




únicos botones de nuestro periférico (circulo y triángulo) y matizados con unos movimientos de las naves que gozan de una suavidad y fluidez que para nada abandonan en ningún instante el demoníaco frenetismo en todo el desarrollo de la acción.

Los Pakos

La banda sonora no pasará desapercibida en ***Zanac Neo*** (y más si tenemos la opción de combinarla con un equipo de música...) que junto con ***Einhander*** están compuestas por las mejores piezas donde radican los ritmos *Tecno-raperos*, *Breack Beat*, *House* (tipo ***Daft punk***), algunas de ellas sampleadas con voces que acompañan notablemente la masiva acción del juego. Los sonidos de las armas y el ambiente que envuelven el atractivo esquema han sido actualizadas al completo, y hacen de este apartado uno de los puntos mejor llevados por la compañía **Compile**.











RAVE GROOVE ADVENTURE

Tras el estreno del anime "Rave", Konami no se iba a quedar de brazos cruzados, y ha aprovechado el rotundo éxito de la serie para conseguir programar directamente conversiones domesticas para las nuevas y no tan nuevas consolas de actualidad, entre ellas la todavía vigente PSOne; presentando un simpático RPG que nos narra las peripecias de Haru en una loca aventura de las piedras de "RAVE".

Los seguidores de los juegos basados en *mangas* o *animes* podéis estar de enhorabuena. **Konami**, una de las poquísimas compañías cracks que para mi gusto hace muy buenas adaptaciones de esta cultura y arte oriental (entre los últimos desarrollados "***Prince of Tennis***", que ha sido muy vendido en Japón), nos sorprende con un nuevo título: "***Groove Adventure Rave***", trasladado sin reparo e íntegramente para las consolas: **PSOne**, **GameCube** y la gran portátil **Game Boy Advance**. En esta ocasión os presentamos la versión para **PSOne**, que a diferencia de las aparecidas para las demás plataformas se trata de un *action-RPG* puro y duro, con una acción *2D* de vista cenital y unos gráficos y estilos que recuerdan a lo visto en ***Secret of Mana*** de **Square** o mismamente cercano el popular y viejo título ***Magic Knight Rayearth*** aparecido hace años en **SegaSaturn** y basado en la serie de igual título realizada por las **Clamp**. Aunque esta clásica mecánica sólo ha sido medianamente llevada a **PSOne** (todo lo contrario al género de estrategia por turnos). Este sistema de acción tipo ***Zelda***, basándose en ataques directos y modo "*targeting*", es bien conocido por cualquier usuario que haya podido jugarlo o verlo; una base tan sencilla y banal como ir explorando enormes parajes, luchar con miles de enemigos (con las típicas subidas de experiencia), resolver pequeños puzzles (la mayoría de ellos de una lógica no aconsejable para jugones que no hayan hecho todavía la comunión) y atravesar docenas de pueblos y ciudades para conversar con sus habitantes, aclarando dudas que puedan ayudarnos a proseguir nuestra búsqueda en la peligrosa aventura. **Rave** tiene la simplicidad de contar con un desarrollo muy poco innovador y un excesivo enfoque hacia un







público infantil, además, su objetivo no será nada que pueda ya sorprender a estas alturas, pero lo que sí es cierto es que en este sistema de juego de **Konami** la acción en tiempo real irá combinada con una con una jugosa novedad que han querido incluir para hacerla un tanto diferente de otros juegos. Se trata de la disponibilidad de poder jugar con 3 personajes simultáneamente en pantalla (además de contar con el apoyo de nuestro perro-monstruillo, que en numerosas ocasiones nos sanará nuestra fuerza vital), gracias al nuevo sistema *RPD*, mediante el cual es posible dar diversas ordenes a cualquiera de nuestros compañeros con la determinación de cubrirnos las espaldas, seguirnos o básicamente optar una posición defensiva dependiendo de la estrategia que requiramos en ese momento. Sin ir más lejos y a pesar de lo que pueda suponer a los jugadores de avanzada edad... como es mi caso, esta catalogación no evitará que pasemos buenísimos ratos reviviendo las alocadas aventuras y desventuras de los nuevos héroes de la famosa serie de *TV* dirigida por el maestro *Takashi Watanabe* (emitida desde octubre del año pasado), que junto con las entregas de ***From TV Animation ~One Peace~*** de **Bandai** (otra de mis favoritas) están dando

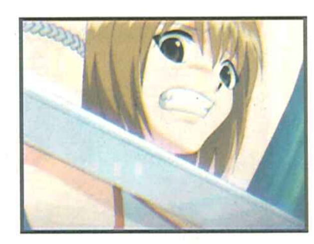




mucho que hablar en líneas terrenales japonesas. También podremos encontrar esta serie editada en la revista ***Shonen Magazine*** (realizada por *Hiro Mashima*), distribuida en un principio en 13 volúmenes japoneses imprentados en blanco y negro, y escenificados notablemente con logradísimos combates entre fantásticas espadas y poderes mágicos, sumergidos en historias y temáticas que con certeza harían su venta más que factible en nuestro mercado de importación, si alguna vez se molestaran en comercializarlo fuera de Japón (¡nunca se sabe!).



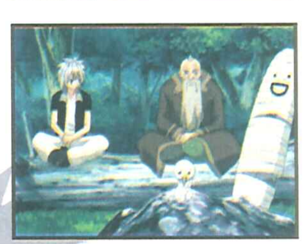
HISTORIA





Sobre la trama argumental, el juego nos introduce en una leyenda que cuenta el nacimiento de dos piedras sagradas enfrentadas por contradictorios poderes. *Dark Bling* era una piedra que contenía el poder de la oscuridad (por lo tanto era un peligro si caía en manos de alguien que llevase malas intenciones) y *Rave* la piedra sagrada que podía sellar su poder. Tras los efectos devastadores de una encarnizada batalla, la humanidad se vio afectada, quedando reducida considerablemente. Después de las desastrosas consecuencias de la interminable lucha, *Dark Bling* desapareció y quedó oculta en un lugar desconocido, al igual que la piedra *Rave*, que corrió un destino aun peor, dividiéndose en varias piezas que quedaron finalmente repartidas por el extenso mundo.

Aproximadamente 50 años después del terrible suceso, el mal quiso retornar a su camino y un clan llamado *Demon Card* planeaba conquistar el mundo con el poder de la piedra del mal. Para evitar esos maléficos planes sólo había una persona capacitada, *Haru*, un joven guerrero proveniente de la isla de *Garaasuy* que decide emprender la aventura de buscar las piedras dispersadas, impulsado por la ayuda de *Blue*



(un animal sagrado que comenzó hace tiempo su andadura con su amo y señor *Shiva*, que inexplicablemente desapareció) quien automáticamente hace heredar a *Haru* el sello de "*Rave Master*" (la única persona que podía detener a *Dark Bling*).

Con nuestra espada "*Tend Commands*" (una espada diseñada para detener el poder de *Rave*) y la ayuda inestimable de nuestros nuevos amigos, tendremos que conseguir recopilar las piedras que nos otorgarán increíbles poderes y unificarlas en una piedra única para poder conseguir el suficiente poder con el que hacer frente a las fecundas hordas de monstruos y definitivamente acabar con el clan *Demon Card*.



¿QUÉ TAL ANDA EL ASPECTO GRÁFICO?

Sobre el apartado técnico de ***Rave*** se puede decir que raya un nivel aceptable por sus múltiples y extensos decorados de vegetativos parajes y continuas grutas secretas, estando muy detallados en lo que respecta a colores intensos y preciosistas (a pesar de que en algunas localizaciones del juego nos hagan dudar si estamos jugando en un formato de 32 o de 16 *bits*), los cuales exploraremos con el intrépido *Haru* acompañado de sus amigos (*Angela*, *Eason*, *Ellie*, *Mussica*, *Puru* y nuestra inseparable mascota *Blue*). En cuanto a los efectos de luces, lucirán papeleta en este título, ofreciéndonos transparencias y potentísimos golpes de todo tipo de rutinas visuales enmarcadas sobre un producto muy acorde con la estética *manga* del *anime* y correctamente realizado (gráficamente hablando).

Los diseños de los personajes sin ser de lujo (como en la serie) son de lo mejorcito que vamos a encontrar en el juego que, impulsados con un reiterado aspecto caricaturesco y super-deformed, resaltando unos modelados grandes e impregnados siempre de un gran sentido del humor, recreando fielmente a la fructuosa serie japonesa.

Los sonidos y la música varían dependiendo de los escenarios visitados, y no se hacen para nada repetitivos enlazandose la simpática mecánica y espíritu del juego.









Este juego se convertirá en imprescindible para los fans de la serie de TV o los que flipen de sobremanera con los RPGs.

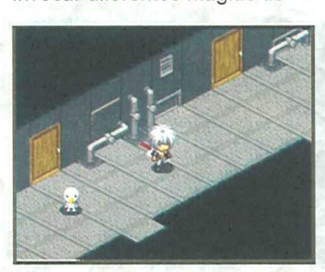






COMBATES SENCILLOS DE GRAN INTENSIDAD

A pesar de que los combates son de precisa sencillez, lo cierto es que ganan intensidad y dinamismo gracias a la disposición de un amplio equipo compuesto de espadas de lo más variadito, obtenidas en cada una de las piezas encontradas de ***Rave*** que además de permitirnos realizar combinaciones de golpes e invocar diferentes magias de efectos destructivos también podremos usarlos para un bien utilitario que de su uso dependerá según las circunstancias del momento de la acción. Un ejemplo claro lo tenemos con la invocación de fuego, que nos ayudará a pulverizar árboles que nos impiden el paso y recurrir a la magia tornado para desplazarnos por plataformas móviles o vehículos acuáticos (de supuesta energía eólica) hacia lugares completamente inaccesibles.





Sin embargo los puntos negros más destacables del programa con los que toparéis nada más comenzar la aventura serán la poca fijación y versatilidad sobre el control del personaje (y donde más lo notaremos será en los insistentes saltos de penosa precisión que en todo momento complementarán el juego) y las infinitas cargas que nos castigarán repetidamente, cada vez que pasemos de una zona a otra o entremos a una casa con sus respectivas habitaciones. En fin, una correcta adaptación del *anime* que puede declararse a la larga demasiado repetitivo e infantiloide para los aventurados a este género *action-RPG*, pero que de lo contrario puede divertir intensamente a los más pequeños de la casa por su tremenda facilidad de manejo y cautivador desarrollo de la aventura, siendo esta la verdadera finalidad de **Konami** al trasladar la serie de TV oriental a un entorno interactivo y domestico como son los videojuegos.

Los Pakos

OPENING DE ANIME

A **Konami** no se les ha pasado por alto el obsequiarnos con un *opening* cantado de la serie de una calidad de imagen que habla por si sola. No cabe duda de que este título gustará a todo *otaku* o afortunado que haya podido ver la serie de televisión.









VERSIÓN GAMEBOY ADVANCE

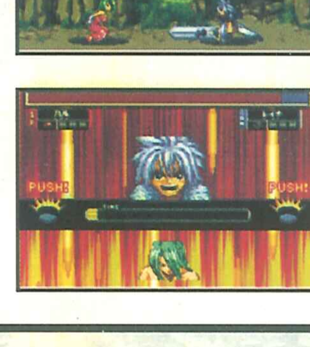


La versión de GBAdvance es un juego de lucha bastante mediocre en el que los golpes especiales apenas están presentes y todo se basa en pulsar "start" cuando se tumba al enemigo, con lo que conseguimos hacer un super.









PROJECT ARMS

Bandai nos invita a revivir la aventura del conocidísimo manga de Minagawa, trasladándonos a un mundo donde la tecnología fusionada con la fuerza sobrehumana toma el aspecto de unos maquiabélicos proyectos que reciben el nombre de "Arms". Y qué mejor manera de adaptarlo sino en un sádico y sangriento desarrollo como nos puede aportar un Beat'em Up muy vinculado a títulos como "Final Fight" o el magnífico "Devil May Cry".



Aunque ya hace tiempo que habríamos reivindicado la adaptación al juego basado en el *manga* de *Ryouji Minagawa* y *Youichi Nanatsuki* (dibujante y guionista respectivamente), lo cierto es que su tardía aparición no nos ha defraudado en absoluto, ni tampoco nos ha sorprendido (¡más vale tarde que nunca!), al igual que la compañía que se ha molestado en desarrollarlo. Para ello **BANDAI** se ha encargado de poner en nuestras manos la herramienta perfecta para hacernos pasar unos divertidos ratos con los que podáis sentir al mando de la bestia negra de **Sony**, regidos por un directo y salvaje esquema de juego que bien podría decirse ha venido como anillo al dedo por su brutal temática, siendo un *Beat´em up* de una similar mezcla en estilo de títulos como ***The Bouncer***, ***Eve Extintion*** o el terrorífico ***Devil May Cry***, pero con la peculiaridad de ofrecer unos mayores *sprites* y modelados gráficos de los protas, un ritmo de acción trepidante y alocado, además de saber que estamos jugando a una casi exacta adaptación del argumento (con una diferenciación del juego al *manga*, donde la totalidad de la acción transcurría en un instituto de Tokyo) con una visualización homónima de los personajes del gran trabajo de *Minagawa*.

Como ya habéis podido comprobar muchos de vosotros, el *manga* fue editado en nuestro país hace dos años, del cual sólo pudimos disfrutar con 7 volúmenes (todos en blanco y negro y de 96 páginas aproximadamente) distribuidos por uno de las mayores productores de este comercial producto, **Planeta-DeAgostini Comics** (dentro de la línea *Biblioteca Manga*). El autor de esta obra, *Ryouji Minagawa*, es muy conocido por una de sus mayores obras: ***Spriggan***. Este manga, que fue rebautizado por los americanos como "***Striker***", fue adaptado a la gran pantalla a modo de película de animación (***Spriggan***). ***Project Arms*** es una producción de gran acción, llena de momentos intensos, de gran dramatismo y violencia, y de ahí que fuese calificado como un cómic para adultos, y no para un público de todas las edades. Como suele pasar con las obras de estos dibujantes orientales, inspiran la inmensa mayoría de sus trabajos en extraños y portentosos superhéroes, concentrados en la juventud adolescente que endereza su formación en horribles y caóticos institutos. ***Arms*** sigue el mismo camino y argumento de este título, nos mete de lleno en la nueva era de la tecnología bajo la entidad de unos muchachos que en su edad post-natal sufrieron unos aparatosos accidentes, y aprovechando la gravedad de las situaciones seguidamente fueron sometidos a escabrosos experimentos por una corporación (Los *Blumen*), dedicada a la manipulación de cuerpos. *Ryo*, *Hayato* y *Takeshi* (protagonistas de la aventura junto con la chica *Kei Kuruma*) descubren que poseen unos espectaculares poderes encarnados en unos proyectos llamados *ARMS*; principal objetivo de una organización secreta conocida como los *Grigori*, que no querían otra cosa sino apoderarse de su tecnología cueste lo que cueste para fines destructivos. Ahora estos jóvenes estudiantes quieren sacar a la luz todo el misterio que les hizo unir sus destinos en esta alocada encrucijada y lucha por la supervivencia, una misión nada fácil que irán viviendo en su duro





Realización Técnica

En lo que se refiere a la realización técnica de ***Project Arms***, podríamos tacharlo directamente de un tanto mediocre, aunque no vamos a ser tan rigurosos sin antes hacer un rápido análisis de este importante apartado. En un principio no compite ni por asomas con otros títulos de este enriquecedor género en **Ps2** y hasta podríamos arriesgar a decir que es sumamente inferior a juegos estrenados hace ya bastante tiempo en **Dreamcast**, como son los divertidísimos ***Zombie Revenge*** y ***Berserk*** (adaptaciones exactas de la recreativa y el popular *manga*). Sólo el acabado gráfico de los personajes, el gran tamaño que se les ha dotado para su puesta en escena, la velocidad con que se mueven y la efectiva respuesta ante las órdenes ejecutadas por el periférico, reflejan síntomas palpables de una gran elaboración creada por **Bandai** en este programa, por lo que no cabe la menor duda que este apartado ha sido y será siempre el baluarte de la compañía, aunque luego nos defrauden en lo más esencial de dichos títulos: La Jugabilidad.

En cambio, los diseños de los escenarios no corren con la misma fortuna, ya que flaqueando totalmente ante nuestra vista presentan un empobrecido *3D* vacío de detalles, colorismo y unos gráficos simples y toscos de aberración (tanto que nos obliga a confirmar que es lo peor que hemos visto hasta ahora en este pulcro formato), aunque podemos estimar que en general cumple con el cometido del *manga*.





Ryo Takatsuki, ***este muchacho con cara de enfado, es el protagonista del manga, aunque en el juego también podrás llevar a sus compañeros***

¿QUÉ SON LOS ARMS?

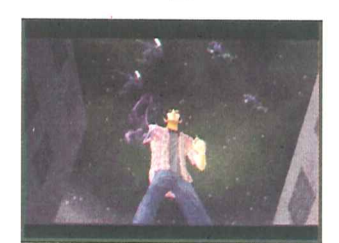
Los *Arms* son minerales constituidos por una materia inorgánica e implantados en forma de máquinas de metal de alta tecnología, que adquieren también las características propias de la materia orgánica. Hablando claro, se comportan como un ser vivo (por lo que pueden tomar voluntad propia) y están capacitados para reproducir energía o regenerarse dentro de los genes con los que convive. Pero cuando este constante equilibrio se rompe se produce la llamada degradación o malformación del tejido corporal del individuo. Para controlar su poder están sometidos bajo el funcionamiento de un chip interno que es lo que activa las nanomáquinas que se encuentran concentradas en el mismo chip y que finalmente se camuflan bajo el aparente aspecto de un miembro, preparado para adoptar una forma de combate deseada ante la presencia de un peligro o de otro *Arms*.

y cruel camino.

Sobre la banda sonora no hay nada bueno que objetar, ya que pasa totalmente desapercibida sobre la acción del juego. La inteligencia de los enemigos es inapreciable y no muestra ninguna variedad, llegando a veces a repetirse hasta la saciedad. Únicamente los *final bosses* se escapan del escalabro y a la hora de enfrentarnos a ellos la cosa cambia radicalmente. Su fuerza y rapidez puede acabar con nuestra barra de vida en un abrir y cerrar de ojos si somos interceptados por un par de golpes, razón suficiente para buscar una estrategia y utilizar la destreza a través de puñetazos, patadas y disparos energéticos que pueden hacernos adivinar el punto débil de cada uno de los chulescos jefes o bichejos demoníacos que nos esperan con tesón de las infernales fases. Por último, y en extrema situación de peligro, *Ryo Katsuki* será engullido por el poder del *arms*, transformándonos por consiguiente en *Jabberwocky* (una alocada bestia inmunda, sedienta de guerra y violencia). Cabe decir que este detalle, el cual no ha olvidado **Bandai**, es de agradecer y llega a hacer flipar, pero hay que achacarles la reprimenda de no ser una opción libre tomada por el jugador durante el transcurso de la acción. Una verdadera pena.

Batallas campales con mucha garra





En realidad la originalidad no será la etiqueta estándar de este producto, ya que se trata de un género nada revolucionario y sí muy explotado en cualquier plataforma activa del mercado. Lo que realmente podemos aseguraros es la diversión que plantea e impone esta compañía mediante grandes berenjenales de lícita violencia (¡dónde están los grifos de sangre!) traducida a mamporros por doquier, que sin ninguna duda estarán en la sobremesa de nuestra preciada **PS2**. Nuestro propósito, como el de *Ryo Katsuki* (con el apoyo de nuestros amigos, controlados por la *CPU*) será sobrevivir de cuantos enfrentamientos se nos crucen en nuestro camino y abrirnos paso con entereza cuando la potencia de nuestros *Armas* a través de las 6 prolíferas fases (de las que se compone el juego) plagadas por el interminable ejército de los *Grigori*, hasta llegar a los típicos jefazos de altos mandos (entre los que se encuentran androides y el terrible clan *Kiss*...) y si habéis jugado a títulos como ***Dinasty Warrior*** o ***7 Blades***, que eran, capaces de embutirnos en pantalla una apabullante cifra de personajes, con ***Project Arms*** ya sabréis a lo que me refiero: mucha leña frente a hordas de enemigos, explosiones, destrozos y acción desenfrenada por un tubo, todo con la ventaja de exentas apariciones regresivas que impedirán deteriorar lo más mínimo las directrices básicas del género y su estoico valor como videojuego *Beat'em up*.



Por otro lado, sus modos de juego *arcade* y *Vs* (con una agradecida plantilla de 20 personajes seleccionables), dan algo de acción al juego y rehabilitan al menos a medio plazo su duración e interés frente a lo que pueda parecer que puede aportarnos ahora, aunque haya que enfrentarse entre otros problemas con la clara censura a la violencia del *manga* de *Minagawa* (¡adiós a los combates sangrientos!), pero bueno, como no se puede pedir todo, aún así **Bandai** nos deja un ligero buen sabor de paladar aunque parezca extraño viniendo de una compañía tan descalificada por sus destrozos de conversiones y licencias de *anime* y *manga*.







En definitiva, **Project Arms**, se ha quedado simplemente en una buena idea que no ha sido llevada a cabo como se merecía. Por esta razón se nos presenta como una alternativa a pasar un buen rato, y nada más, y no es que dudemos del esfuerzo de Bandai por crear un buen juego, pero son muchos los fallos e inconvenientes que pesan y se aprecian tras la primera partida, los cuales impiden expandir las posibilidades de entretenimiento del usuario como al menos uno espera. De este modo queda recomendable para aquellos que sólo necesiten descargas de adrenalina y acción sin respiro, ceñidos en un *Beat'em up* clásico de toda la vida.

Los Pakos

KOF2001

NOVELAS DE INTRODUCCIÓN DE EQUIPOS AL TORNEO. SEGUNDA ENTREGA.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: GAROU TEAM

El cielo esta azul claro, y el viento pasa fresco. Aquí, en el parque de *South Town*, se oyen las voces y risas incesantes de los niños jugando al fútbol y al baseball. Allí llegó un hombre que tiene como símbolo una gorra roja, y se acerca hasta unos chicos que juegan al baloncesto.

Terry: *¡Hola! Os estáis esforzando mucho... ¡Se os ve animados!*

Niños: *¡Oh! ¡Pero si es el hermano Terry! ¡Otra vez has venido por nosotros!*

Terry, tras jugar al baloncesto con los niños, se sienta en un banco y habla con ellos.

Niño: *¡Terry! Estoy viendo mucha propaganda por la televisión del nuevo King of Fighters. Vas a participar tú también, ¿Verdad?*

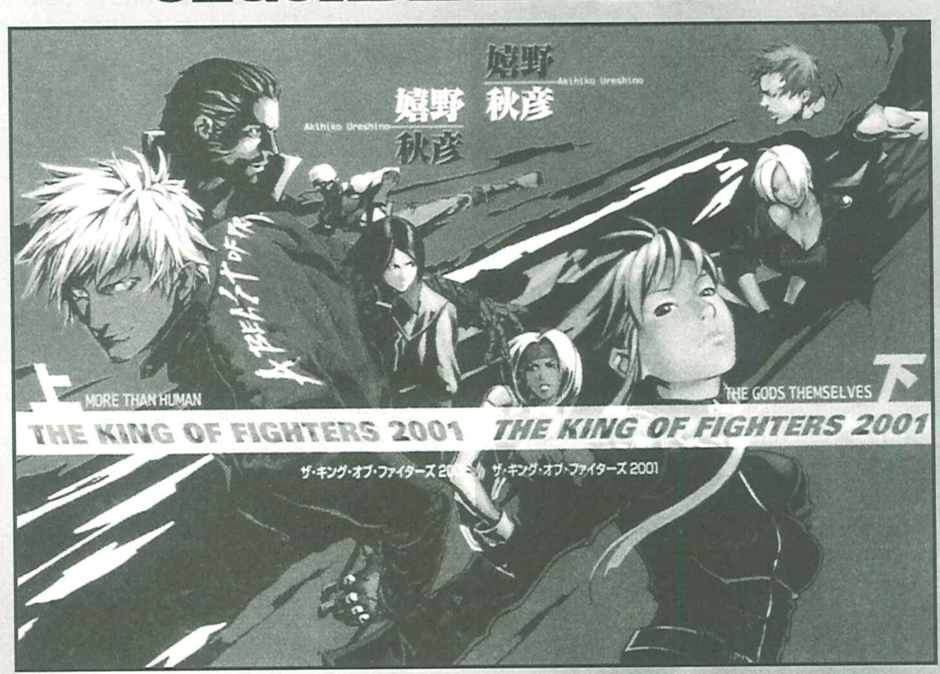
Terry: *¡Ah! Este año también va a celebrarse... Ahora que lo pienso, he participado siempre...*

Niño: *Oye Terry, me gustaría que este año también lucharas. ¡Eres el héroe de esta ciudad!*

Niño2: *¡Yo también! Siempre te he visto luchar, y eso me ha dado mucha fuerza. Y no sólo a mí, ¡También a todas las personas que han dejado de sentirse solas!*

Terry solía aparecer por esta parte del parque, la zona de los niños. Eso se debía a que ellos son huérfanos, al igual que él lo fue, y al igual que hacía su padre adoptivo *Jeff*, *Terry* quiere mostrar a los chicos que deben tener fuerza ante la vida.

"*Si puedo seguir viendo la sonrisa de estos chicos...*". *Terry* se decidió.



Terry: *Muy bien, os haré el favor de participar.*

Niños: *¿De verdad? ¡Genial!*

Viendo las caras alegres de los niños *Terry* recordaba los días que pasó junto a *Jeff*. Eso le hizo sentir nostálgico, y miró hacia el horizonte. Entonces, una mujer baja de una moto y se le acerca.

Mujer: *¡Terry! Cuánto tiempo sin verte...*

Terry: *¡Mary! Pues sí, cuánto tiempo... ¿Cómo has sabido que estaba aquí?*

Mary: *Pensé que estabas aquí. Bueno, se podría decir que es cosa del 6º sentido de una mujer. Se te ve muy contento. ¿De qué estabais hablando?*

Terry: *Es que acabo de decidir que voy a participar en el KOF de este año. Quiero hacer un buen papel delante de estos chicos.*

Mary: *¿Ah, sí? Pues... yo he venido por ese mismo tema. Como es costumbre mi actual caso está relacionado con KOF.*

Terry: *¿De verdad? Entonces te ayudaré, Mary. Esta vez también atormentaremos unidos en el torneo.*

Mary sonríe y dice.

Mary: *Bueno... te he tomado un poco el pelo. Es cierto que tengo un encargo de un cliente, pero no es que sea un trabajo. Pero si dices que tú participas te podría ayudar dejando el trabajo a un lado.*

Terry: *¡Hu...! No eres una chica fácil. Entonces, Mary, de nuevo... ¿Participaremos juntos también?*

Mary: *Sí, de acuerdo, Terry.*

Terry: *Perfecto. Muy bien, vosotros, ya veréis. Esta vez también seremos nosotros los campeones.*

Cambia la escena hasta Japón.

Andy, en el pueblo del clan *Shiranui*, entrenaba junto con su alumno, que es todavía un niño. El nombre del niño es *Hokutomaru*. *Andy* entrenaba sin piedad al muchacho que, se mire como se mire, aún era pequeño.

Al caer el sol el entrenamiento del día iba a darse por finalizado, y *Andy* comenzó a hablarle a *Hokutomaru*.

Andy: *Creo que tú habrás oído algo sobre KOF.*

Hokutomaru: *Sí maestro, me has hablado mucho de él.*

Andy: *Aha. Sobre ese KOF. Mi hermano se ha comunicado conmigo y esta vez también participaré junto a él... Hokutomaru, tú también vendrás con nosotros. Me gustaría que sintieses el ambiente de lo que es una auténtica lucha. Ya va siendo hora... Me entiendes, ¿Verdad?*

Hokutomaru: *Sí, de acuerdo.*

Andy: *Y... sobre esto... ¿Podrías decírselo a Mai tú? Es que si se lo digo yo pueden pasar muchas cosas... Lo comprendes, ¿No?*

Hokutomaru: *Maestro, ¿Otra vez? Siempre me toca a mí calmar a la hermana Shiranui... ¡Oh! Por cierto, maestro, has abierto un nuevo dojo ¿Verdad? ¿Por qué no te escondes allí por algún tiempo?*

Andy: *No se puede. Aquello ya debe estar vigilado por Mai.*

Hokutomaru: *¡Hummmm! Entonces, maestro, haz algo con tu fuerza. ¡Hasta luego!*

Hokutomaru, casi a la vez de acabar la frase, sube hasta la rama de un árbol junto al que estaba y deslizándose por las copas de los árboles desaparece en plena oscuridad.

Andy: *¡Eh! ¡Espera! ¡Oye!*

Por un momento *Andy* se mostró sin saber qué hacer, pero al poco sonrió al darse cuenta de los avances de su alumno.

Mientras, *Joe* pasaba los días como campeón de *Muai Thai* en Tailandia. Un día de descanso *Joe* fue a visitar un dojo que antaño estuvo bajo su cargo. Pero al llegar al lugar se encontró con que el gimnasio estaba poco animado y apenas había estudiantes. Junto al ring estaba el director, y *Joe* se dirigió para hablar con él.

Joe: *¡Director, cuánto tiempo! ¿Qué a ocurrido para que esto esté así?*

Director: *¡Oh, Joe! ¡Cuánto tiempo! Verás, este pueblo se ha hecho más pobre. Todo el mundo piensa que si el Muai Thai da la posibilidad de comer, es estupendo, pero los jóvenes creen que hay maneras más sencillas de conseguir dinero... Pero si seguimos así es cuestión de tiempo tener que cerrar el gimnasio.*

Después de hablar, el director cogió un guante antiguo que estaba bajo su pié y lo acarició como si se compadeciese de él. Joe, cuando vio eso, sintió como si algo le fuese arrancado del pecho, y gritó.

Joe: ¡Ánimo director! ¡Yo intentaré hacer algo por este gimnasio!

Unos días después, *Terry* estaba iluminado por la luz del día que estaba amaneciendo, y se encontraba frente a la tumba de *Jeff*. Dos hombres se acercan a *Terry*, que estaba depositando un ramo de flores sobre la tumba.

Andy: *Hermano, cuánto tiempo. ¿Te ha ido bien?*

Terry: *Te veo con buen aspecto, Andy. ¿Joe también está contigo? Cuánto tiempo... He oído muchos rumores acerca de ti.*

Joe: *Hola, Terry. Como de costumbre nosotros 3 deberíamos estar juntos.*

Terry: *Es cierto. Y otra cosa más. Tengo previsto encontrarme con Mary en el lugar del torneo.*

Los tres, cada uno con sus propios sentimientos, frente al cementerio donde descansa *Jeff* volvían a repasar sus motivos.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: WOMAN FIGHTERS TEAM

Dice una chica...



Chica: *¡Bien! Este año participaré como sea...*

Una niña estaba emocionada apretando una invitación al *KOF* que tenía en su mano. En su cara se notaba un gran entusiasmo.
Esto sucede en el barrio chino de *South Town*. Ella está trabajando en el restaurante chino de su tío *Pai*, situado en esta zona. Su nombre es *Li Xiang-Fei*. Le gusta pelear desde hace mucho tiempo y siendo camarera también hace las veces de guardaespaldas del local.

Xiang-Fei: *¡Fu! El año pasado me dio una rabia... Tenía la invitación, pero Mary y King ya habían formado equipo con otras personas. También Mai tenía su grupo...*

En el pasado torneo por no encontrar equipo *Xiang-Fei* tuvo que dejar pasar el torneo aguantándose con su rabia, pero esta vez está aún más decidida a participar.

Xiang-Fei: *Bien... Este año seguro que encontraré a los miembros rápidamente y formaré el equipo.*

Una vez lo ha decidido, ella actuó muy rápido. *Xiang-Fei* empezó a correr por el barrio chino, que está cubierto por la niebla de la mañana.

Cambiando de lugar a *South Town*. Dentro del dojo de *Andy* vibraban los gritos de *Mai* hacia el vacío.

Mai: *¡Andy! ¡Esta vez te aseguro que no te perdonaré! ¡Junto al año pasado ya van 2 veces que me dejáis de lado y no te la pienso dejar pasar! ¡Vamos, sal, Andy!*

Xiang-Fei apareció de repente en frente de *Mai*, que estaba con los pelos de punta por la furia.

Xiang-Fei: *¡Buenas tardes, Mai-san! ¡Como pensaba, estabas aquí!*

Mai: *¿Cómo? ¡Pero si es Xiang-Fei-chan! ¿Qué haces tú aquí?*

Xiang-Fei: *¡Je, je, je...! ¡He oído que Andy acaba de abrir un dojo y he venido! ¡Tal como había pensado, aquí estabas, Mai-san!*

Mai: *Bueno, está bien que Andy haya abierto un dojo, ¡Pero No está! Me quejo porque cada vez es más difícil dar con su paradero. Y... bueno... parece que querías algo de mí, ¿No?*

Xiang-Fei: *¡Sí! ¡He venido para que formes equipo conmigo este año!*

Mai: *¿Qué?*

Xiang-Fei le cuenta a *Mai* lo que le sucedió en el torneo anterior.

Mai: *Uuuum... ¿Así es? Entendido, Fei-chan. ¿Lucharemos juntas? ¡Haré que Andy se entere de esta!*

Xiang-Fei: *Sí, bueno, nos animaremos juntas (pienso que ha salido algo diferente a lo que pensaba, pero menos mal...).*

Cambio de escena.

Mujer: *¡Uf...! Parece que la depresión económica social se mantiene.*

Una mujer estaba sola dentro de un local de ambiente tranquilo. Suspira mientras lee los periódicos que están sobre la barra. Su nombre es *King*. Es la dueña del bar "*illusion*" y a la vez es una mujer conocida entre los fans de las artes marciales. Todavía quedaba tiempo para abrir el bar. *King* aparta la vista del periódico y mira hacia el sobre que estaba sobre la barra de madera de roble. Era la invitación para *KOF*.

King: *Este año también... ¿No se cansan de enviarla? Ya me da igual.*

En ese momento sonó la campana de la puerta.

King: Lo siento, aún no está abierto.

Dando la espalda a la puerta, *King* contesta de forma melancólica.

Xiang-Fei: *¿King-san? ¡Cuánto tiempo!*

King: *!! ¡¿Xiang-Fei?! ¡Y Mai también! Hum....*

King al ver la cara de las dos chicas comprendió que estaban allí para invitarla a participar en *KOF*. Pero ella no tenía ningunas ganas para participar en el torneo. Por eso, con sinceros sentimientos y de manera educada les pide que se marchen. Pero *Xiang-Fei* y *Mai* insistían mucho y no parecían rendirse. *King* finalmente perdió ante la paciencia de las dos chicas.

King: *De acuerdo, de acuerdo, participaré... no hace falta que gritéis.*

Xiang-Fei y Mai: *¿De verdad? ¡Wau! ¡Genial!*

Las dos se pusieron muy contentas.

King: *Pero... ¿qué hacemos con la que falta? No podemos salir las tres, ¿Verdad?*

Mai: *¡Aih! ¡Es cierto...! ¿Qué hacemos...? Kasumi-chan ha salido de viaje diciendo que en el anterior torneo vio a su padre y he perdido todo contacto con ella... Yuri-chan ya hace tiempo que formaría equipo Kyokugenryu...*

Xiang-Fei: ¡Mai-san! ¿Y no podría ser la chica de sumo del año pasado?

Mai: *¡Aah! Hinako-chan... Pero... ella tendrá que ir a clase...*

NOVELAS OFICIAL

NOVELAS OFICIALES NOVEL

Xiang-Fei: *¡No te preocupes! ¡Yo la convenceré!*

Dijo con total confianza en sí misma.

"*Encantada. Me llamo Hinako Shijyou.*"

No tardó mucho en aparecer Hinako por el bar *illusion*. ¡Qué casualidad! Resultó que la chica estaba de viaje por *South Town*. *Mai* estaba muy contenta, ya que parecían estar todos los miembros del equipo.

Mai: *¡Tú eres Hinako-chan, la aficionada al sumo! ¡Hoy te invito, así que puedes comer cuanto quieras!*

King: *!*

King detiene su mano, con la que estaba limpiando los vasos, y respiró profundamente.

King: (*¿Qué le vamos a hacer? Hoy no es mi día...*)

Así se intentó auto-convencer, en sus propios pensamientos.

King: (*No ha habido suerte. Este mes fijo que acabo en números rojos...*)

Hinako: *¿Ah, sí? ¡Muchas gracias! Entonces... ¡Que aproveche!*

Xiang-Fei: *Y... Hinako-chan... ¿Participamos juntas en KOF? ¡Si tú participases seguramente seríamos las campeonas!*

Hinako: *¿Ah, sí? Si tanto me apreciáis, lo agradezco mucho. Además, si puedo volver a participar... Va a ser una buena propaganda para encontrar nuevos miembros del club de sumo...* Es verdad... *¿podría traer de* acompañamiento a los otros miembros del club de sumo?

Xiang-Fei: *Sí, vale. Cuantas más personas, más divertido será. Sería mejor que también estuviesen las animadoras.*

King: *Bu... bueno... a mí me da igual. Pero por fín hemos conseguido reunir a todos los miembros. Vaya, vaya...*

Hinako: *¡Si llegamos a ser campeonas haremos una comilona organizada por mí!*

Xiang-Fei: *¡¿Cómo?! ¿De verdad? ¡Estupendo! ¡Eso me aumenta aun más los ánimos! ¡Voy a ser un tormento!*

De este modo, gracias al entusiasmo de *Xiang-Fei*, la furia de *Mai*, y la generosidad de *King*, se formó el nuevo equipo de las chicas.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: IKARI TEAM

Una noche sin estrellas. La tierra estaba muy animada. Se movían muchas máquinas de construcción y había gran cantidad de hombres trabajando. Sobre la tela que cubría el edificio se había impreso el logo de las alas de *King of Fighters 2001*. Habían unos hombres que observaban el lugar de la construcción desde un bosque elevado.

Ralf (voz baja): *¿Qué tal? ¿Ves algo, Leona?*

Leona (voz baja): *Nada.*

Ralf (voz baja): *Antes también me dijiste eso. ¿Y qué?*

Leona (voz baja): *Nada en especial.*

Leona responde mirando por los prismáticos de visión nocturna.

Ralf (voz baja): *¿Cómo es posible? Se supone que el nuevo patrocinador de este torneo es alguien del NESTS. No puede ser que no haya nada...*

Leona: .....

Ralf se queda pensativo. "*En el anterior torneo... Ella desapareció entre los escombros... Lo que sentí cuando estuve viendo los movie data que nos dejó como recuerdo antes de su muerte... Pero después, desde el departamento de espionaje ha llegado la información de que ella está viva... ¿Realmente lo estará...?*"

Leona (voz baja): *¡Coronel...! ¡Coronel...!*

Ralf (voz baja): *¿Ah? Sí, disculpa. Por hoy nos retiraremos. ¡Leona! Nos uniremos con Clark.*

Leona: *De acuerdo.*

Cambio de escenario. El mar de color cobalto y una ciudad blanca creada con yeso y ladrillos. En esta ciudad que tiene aspecto de aparecer en los dossiers de las revistas turísticas japonesas existen casas escondidas que usan los soldados mercenarios como base para sus actividades de espionaje.

Ralf: *Clark, ¿Qué tal por ahí?*

Clark: *Ningún resultado. He investigado utilizando la red militar, pero no hay duda de que este KOF es un torneo oficial.*

Ralf: *¿Ah, sí...? ¿Y qué hay de NESTS?*

Clark: *No hay duda de que el patrocinador de este KOF es alguien del NESTS, pero desconocemos su objetivo.*

Ralf: *No puede ser. Los tipos del NESTS en el anterior torneo*

destruyeron una ciudad al completo. Es imposible que no tengan algún objetivo.

Leona: *Pero según la información oficial fue un accidente de caída de satélite artificial.*

Murmulló *Leona*.

Ralf: *¡Mierda! Así no podemos hacer nada.*

Ralf golpea la mesa.

Hombre: *Hay mucho jaleo, ¿No?*

Todo el mundo se gira hacia el lado de donde provenía la voz. Allí se encontraba de pie un hombre con un parche. Era *Heidern*, quien dirige a los soldados mercenarios.

Todos: *¡Instructor!*

Heidern: *Mirad esto.*

Heidern dejó un grueso taco de papel sobre la mesa en el que se indicaban las 3 *"S"*, que significan "*Top Secret*" en el lenguaje de los mercenario. *Ralf* cogió el taco de papel como si lo robase y empezó a leer. Al ir leyendo la cara de *Ralf* se fue poniendo roja y al final soltó un gemido.

Ralf: *Pero... ¿Y esto...?*

Clark y *Leona* se fijan en la mano de *Ralf*. Allí había pegada una foto que parecía estar tomada desde un satélite de vigilancia. Tal vez por el efecto del nuevo tipo de Jammer en la foto aparecían unas interferencias. De esta forma era imposible reconocer los detalles, pero se veía que se trataba de una sombra negra y grande.

Heidern: *Esa es la única pista con la que contamos. Y luego, también tenemos esto.*

Heidern saca el folleto de *KOF* y 4 tickets de participación.

Clark: *¿Son 4 tickets? Instructor, para participar faltarían miembros. En el anterior...*

Heidern: *Clark, mira en la lista de los participantes que viene en el folleto.*

Tal y como ha dicho, los 3 buscan la página de la lista de participantes y la examinan.

Ralf: *¡¿Latiguilla?!*

Ralf gritó de manera poco adecuada para el ambiente del lugar.

Heidern: *Así es. Verdaderamente, es Whip. Lo tengo comprobado.*

Ralf: *Esa tía... ni tan siquiera se ha comunicado con nosotros...*

Heidern: *No sólo eso. Mirad los equipos participantes.*

Ralf: *¡¿Cómo?! ¿Equipo NESTS?*

Leona: *NESTS era es una compañía completamente secreta. Sobre su existencia tan sólo sabían un grupo muy limitado de personas...*

Ralf: *Pero si Latiguilla está dentro de la lista de participantes, eso quiere decir que ya ha formado equipo. ¡Intructor! ¿Quién será nuestro miembro?*

Heidern: *Esta vez yo participaré con vosotros en el torneo.*

Ralf: *¡Fiuuu! ¡Eso es increíble!*

Heidern: *...la charla se acaba aquí. Todos, reuníos en la sala de estrategias.*

Los tres: *¡Sí!*

Los 3 saludan a *Heidern* de forma militar, y mientras saludaba, *Ralf* pensaba "*¿Qué pasará con esta misión...? Pero tendremos que llevarla adelante. Claro, a nosotros sólo nos queda la opción de hacerlo*".

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: KOREAN TEAM

Voces: *¡Yiah! ¡Ha!*

Este es el dojo que ha abierto *Kim* para enseñar su espíritu de técnica *Taek-won-do* y su corazón justiciero. Aquí los alumnos se esfuerzan en su entrenamiento.

Kim: *Esa chica de las gafas sobre la cabeza tiene un gran talento, ¿Verdad, Jhun-san?*

Jhun: *¿Qué dices de talento, Kim-kun? Como siempre, dices algo poco teórico. Pero... realmente tiene una buena forma. Si llega a experimentarse en la lucha real llegará a ser una luchadora de primera categoría.*

En la esquina del dojo había un hombre gigante y a su lado un tipo pequeño, haciendo flexiones. De sus cuerpos se desprendía el sudor, que goteaba en el suelo.

Choi: *Pero... menos mal... que volvemos a la normalidad. Pensar que... si continuase con el cuerpo del señor Chang... me dan escalofríos sólo de pensarlo.*

El hombre enano hablaba hacia el hombre grande como si sufriese.

Chang: *Bueno tío... yo pienso lo mismo... Choi. ¡Arf...! ¡Arf...! Tu cuerpo es demasiado pequeño... No podría ni girar ni... las bolas de metal...*

Chang responde eso, pero parece estar sufriendo igual que *Choi*.

Choi: *Pero... como decían nuestro jefe Jhun... y el jefe Kim... hemos vuelto a la normalidad cuando hemos chocado cabeza contra cabeza... Esto parece sacado de un manga...*

Chang: *Tal y como dices...*

Kim: *Muy bien. Ya vale.*

Kim se acerca a los dos.

Kim: *Bien. Por hoy hasta aquí.*

Choi: *¡Ufff...! ¿Por fin se acabó, jefe Kim...? ¡Vaya! ¿Y el señor Jhun?*

Kim: *¡Ah! Él se ha ido ya. Me dijo que hoy tenía concierto de Athena Asamiya-san.*

Chang: *Bueno, ¿Y eso qué? ¿Nosotros entrenando y él se va de fiesta?*

Kim: *Bueno, bueno... Todo el mundo necesita algo de descanso.*

Choi: *Entonces, ¡¿Nosotros también?!*

Kim: *¡Ja, ja, ja! Muy buen chiste. Para vuestra corrección no hay descanso. ¡Vamos, otro set más!*

Chang y Choi: *¡Hieeeeeh!*

Cambio de lugar. *Jhun* estaba frente a una autopista esperando a que cambiase el semáforo de color. Hoy es el concierto de *Athena Asamiya* que tanto esperaba. Hasta la sala del concierto, cruzando este semáforo no tardaría ni 5 minutos. Echa un vistazo al semáforo. Todavía sigue en rojo. El tiempo es algo que pasa muy lentamente a la hora de esperar. *Jhun* echó un vistazo hacia el otro lado de la carretera.

Jhun: *¡¿A... Athena... san?!*

Resultó que al otro lado, al cruzar el paso de peatones, estaba *Athena Asamiya* sonriendo como un ángel y haciendo señas a *Jhun* con la mano, como diciéndole que fuese. *Jhun* volvió a mirar el semáforo, que había cambiado a verde. *Jhun* salió disparado. *Athena* sigue igual, sonriéndole.

Jhun: *¡Athena-saaaaaan!*

Pero curiosamente, por mucho que corra *Jhun*, *Athena* seguía estando igual de lejos. Además, cuanto más corría la forma de *Athena* más se alejaba. *Jhun* empezaba a irritarse y desesperarse.

Jhun: *¡No! ¡No puede ser! ¡Athena-san! ¡Athena-saaan!*

...se despertó. Primero veía el techo blanco y después la cara de alguien conocido.

Kim: *¿Estás bien, Jhun-san? Esto es un hospital.*

Jhun: *¿Kim-kun...? Si no recuerdo mal, iba camino del concierto de Athena-san...*

Jhun recuperó la memoria. En el trayecto a la sala del concierto, mientras esperaba en el semáforo para cruzar por el camino de peatones, pasó por un sitio que tenía toda una pared llena de pósters de *Athena Asamiya* en tamaño hiper-gigante. Pero una mayoría de los pósters ya habían sido arrancados por los fans y tan sólo quedaban unos pocos. *Jhun* esperaba muy nervioso a que el semáforo cambiase de color, pero no pudo aguantar y cruzó estando en rojo. De este modo le atropelló un coche... O eso creía *Jhun*, ya que en realidad fue algo un poquito diferente. Ese semáforo ya estaba a punto de cambiar cuando vio el semáforo en rojo. Digamos que más bien *Jhun* se chocó contra el coche a toda velocidad. Pero con el impacto *Jhun* voló por los aires y al caer se golpeó fuertemente en la espalda. Tanto el cuello como los riñones salieron dañados.

Jhun: *Aah... Kim-kun, siento haberte tenido preocupado. Pero este tipo de herida para mí no es... ¡Ay, ay, ay, ay, ay...!*

Choi: *Es mejor que no se sobre-esfuerce...*

Chang: *Así es, señor Jhun.*

Kim: *Humm... Es una pena, pero este KOF...*

Jhun: *¡¿Cómo?! ¿King of Fighters?*

Kim: *Así es... Pensaba participar también este año con usted, Jhun-san, pero me temo que en estas condiciones será algo imposible.*

Jhun: *Pe... pero Kim-kun, ¿Hay alguien que pueda sustituirme?*

Kim: *Sí, la chica de la que estuvimos hablando esta mañana. Ahora mismo ha venido a visitarle. May, entra.*

Entonces, allí entró la chica que vio esta mañana. La que tenía las gafas sobre la cabeza y una camiseta.

May: *¡Encantado, Jhun-san! Me llamo May Lee. ¿Su cuerpo está bien? ¡Me esforzaré y venceré a los malos por Jhun-san!*

Choi: *¡Aah! ¿Te llamas May Lee-chan? Pensaba que nosotros podíamos ser sólo chicos y estábamos algo agobiados, pero eres una chica con mucho ánimo y seguro que nos harás olvidar eso.*

Chang: *Es cierto, pero eso de "vencer a los malos" no me gusta.*

Kim: *¡¿Pero qué dices, Chang?! ¡Ese es nuestro objetivo! ¡Su sueño es ser mensajera de la justicia!*

Choi: *¿Cómo? ¿En serio?*

May: *¡Sí! ¡Yo quiero ser una justiciera! ¡Por eso ahora mismo estoy en el dojo de Kim, que es un mensajero de la justicia! ¡Yo también llegaré a ser así!*

Chang: *Ja... ja, ja... ¡Bueno, nos esforzaremos juntos!*

Kim: *Bueno, Jhun-san. Ten mucho cuidado y esta vez descansa cuanto puedas.*

Jhun: *Pe... pero ¡Kim-kun...! ¡Todos! ¡Esperadme!*

La puerta se cierra y se oyen por el pasillo unas risas. Mientras, *Jhun* se quedaba solo en la habitación sin saber reaccionar.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: PSYCHOSOLDIER TEAM

La escena se sitúa en un templo entre las montañas escarpadas. El sol ya estaba cayendo y se notaba claramente el contraste de las montañas típicas de China.

Baoh: *Uh... hermano Kensou... No puedo disparar Psycho-Ball.*

Kensou: *No te preocupes Baoh, seguramente saldrás rápido de tu estancamiento.*

Baoh, comiendo la comida típica hecha con vegetales del monte, pone cara casi de llorar. *Kensou* está intentando animarle, porque desde hace un rato *Baoh* se está deprimiendo.

Baoh: *Pero si hermano Kensou tampoco puede disparar Psycho-ball todavía...*

Kensou: *¡Uh! Eso duele...* Baoh. Bueno, eso, ¡Que sólo nos queda el camino de entrenar! ¿Vale, Baoh?

Baoh: *Sí... es cierto... ¡Me esforzaré!*

Kensou: *¡Así, así! ¡Con esas ganas!*

Kensou lo decía sonriendo, pero en realidad se sentí inquieto. Su poder sigue sin volver a la normalidad, y llena su boca con la comida como intentando olvidarse del problema.

Kensou: *¡Athena! ¡Dame otra!*

Athena: *¡¿Cómo?! Kensou, esta ya es la tercera vez. ¿Estás bien?*

Athena, que le ha tocado hacer la comida, está un poco preocupada.

Chin: *No te preocupes, la barriga de Kensou no es tan floja.*

Chin, que estaba viendo lo sucedido, por fín ha abierto la boca.

Chin: *Ya que no vuelve el poder, al menos hay que hacer fuerza.*

Athena: *Eso también es cierto, maestro.*

Kensou: *¡Ja, ja, ja! Mestro, Athena, ¿De qué vais?*

Cuando ya se ha puesto la noche, tras haber caído dormidos *Kensou* y *Baoh*, *Athena* y *Chin* seguían hablando.

Athena: *Maestro, ¿Qué tal estará... lo del Kensou y Baoh-kun?*

Chin: *Umm... bueno...*

Chin meditaba mientras tomaba té.

Chin (pensando): *En ese momento... cuando Kensou y Baoh se pusieron en contacto parecía que el poder psycho subía hacia el cielo. Pensaba que con eso el balance de psycho-poder había vuelto a la normalidad... pero en realidad Baoh se quedó sin la habilidad de lanzar Psycho-ball y el poder de Kensou no ha regresado para nada... Entonces, ¿El poder del que se llenó el cuerpo de Baoh no fue absorbido por Kensou? Entonces, ¿Por qué el poder de Kensou no vuelve a la normalidad? Ummm... Es todo un misterio.*

Unos minutos más tarde, *Chin* habla a *Athena*.

Chin: *Athena... aunque le demos vueltas la respuesta no aparece. De momento debemos conformarnos con que los dos estén sanos.*

Athena: *...Sí... es cierto. Si los dos están sanos... yo también estoy de acuerdo con eso.*

Tras la conversación, *Athena* y *Chin* se sonrieron mutuamente.

Muy temprano de mañana, cuando los silbidos de los pájaros resuenan, *Baoh* y *Kensou* realizaban su entrenamiento matutino.

Kensou: *99... 100... ¡Haaa...! ¡Qué trabajo!*

Baoh: *¡Muy bien, hermano Kensou! Has cumplido con las flexiones obligatorias de hoy.*

Kensou: *¡Agh! ¡Af...! ¡Por supuesto que sí! No puedo quedarme cansado con sólo esto... ¡Estoy en forma!*

Dijo esto, pero en realidad *Kensou* ya estaba cansadísimo.

Baoh: *Entonces, ¡Intenta lanzar el choukyuudan ahora mismo!*

Kensou: *¡¿Cómo?! ¿Pero ahora mismo?*

Baoh: *Hombre... cuando estás en forma da la sensación de que las cosas pueden ir bien, ¿No?*

Kensou: *Eso también es cierto... ¡Bien! ¡Que pase lo que tenga que pasar! ¡Lo haré de una vez por todas!*

Kensou se decide, se levanta y toma la pose.

Kensou: *¡Ha! ¡Choukyuudan-yaaa!*

Las palmas de *Kensou* empiezan a calentarse.

Kensou (pensando): *¡Oh! Esto, a lo mejor...*

Aplica más fuerza y las palmas se calientan aun más. Algo después apareció una masa de luz en forma de bola.

Baoh: *¡Increíble, hermano-Kensou!*

La masa de luz va tomando tamaño como animada por la voz de *Baoh*. En el momento en que Kensou pensó "*¿Cómo? ¿Tan grande era Choukyuudan?*" la masa de luz se iba alejando de su palma y salía disparada mediante un fuerte impulso.

¡BOOM!

La masa de luz que lanzó *Kensou* hizo caer un gran árbol, armando un gran estruendo.

Kensou: *¡Wau! ¡Que increíble soy...! ¿¡Uih!? ¿¡Uyuyuyuyui...!?*

Baoh: *¿Hermano Kensou? ¡¿Hermano Kensou?!*

Kensou se ha mareado y se ha caído al suelo.

Chin: *Umm... De modo que eso es lo que le ha sucedido a Kensou...*

Athena está cuidando de *Kensou*, que permanece dormido. Allí al lado *Chin* estaba escuchando lo que sucedió durante el entrenamiento de la mañana. Resultó que después de que *Kensou* estuviese cansado apareció su *choukyuudan*. Tal vez el poder de *Kensou* está encerrado en su propio subconsciente y la fuerza de *Baoh* también esté dentro...

Chin: *¡Bien, lo he decidido! He estado dudando, pero este año también participaremos en el torneo de King of Fighters.*

Athena: *¡¿Cómo?! Maestro... Pero Kensou está así y a Baoh-kun tampoco le ha vuelto su poder...*

Chin: *Por eso mismo vamos a participar en el torneo. Si salimos a luchar puede que haya algún cambio, como la última vez, y puede que obtengamos buenos resultados.*

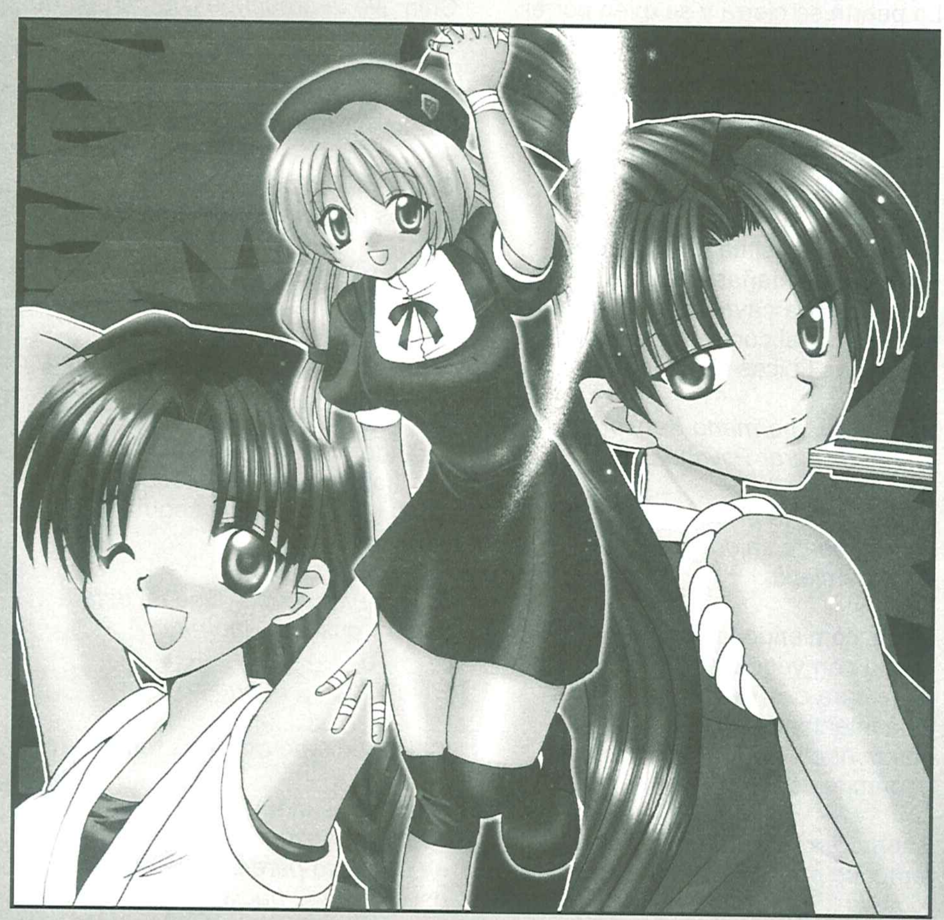
Athena: *...es cierto. Si salimos al torneo obtendremos alguna respuesta.*

Baoh: *Espero que vuelvan los poderes... y por supuesto también los del hermano Kensou.*

Athena: *Es cierto. Me da la sensación de que esta vez también hay algo, aunque en estos torneos es algo típico.*

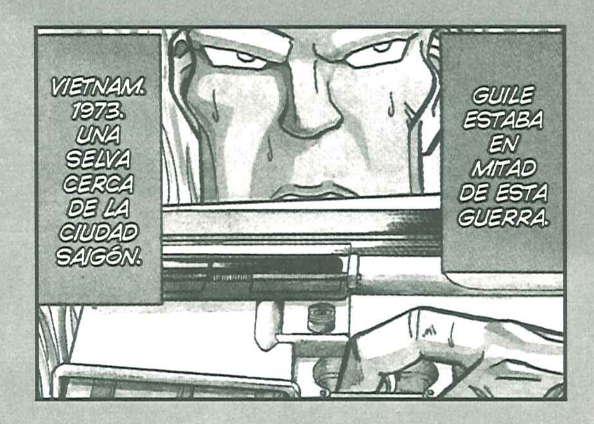
Chin: *¡Así es! Kensou, Baoh, Athena... Será por vuestro bien.*

Mientras *Kensou* dormía todos aprobaban la decisión del maestro.



King of Fighters 2001 © Playmore, 2001. © Eolith 2002

GUILE, EL MILITAR





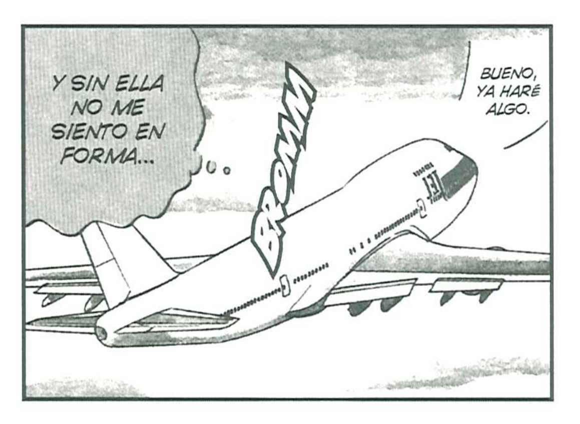




Super Street Fighter II © Capcom

EL OLVIDO









Super Street Fighter II © Capcom

NO SUFRAS



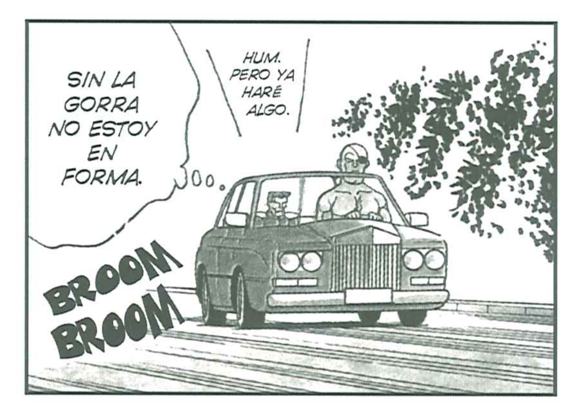




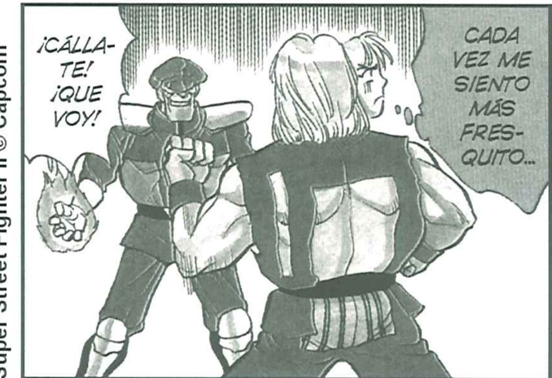


EL OLVIDO 2





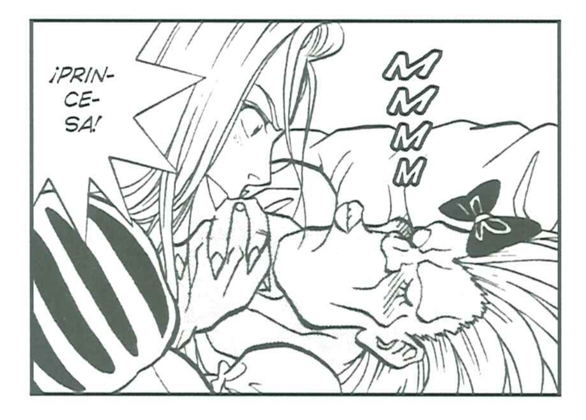


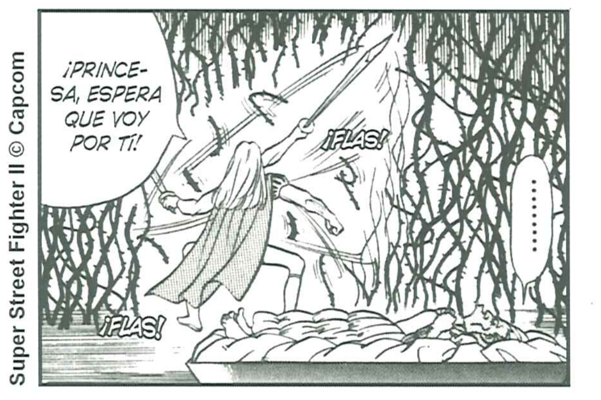


LA BELLA DURMIENTE









EL OLVIDO 3









NO SUFRAS 2







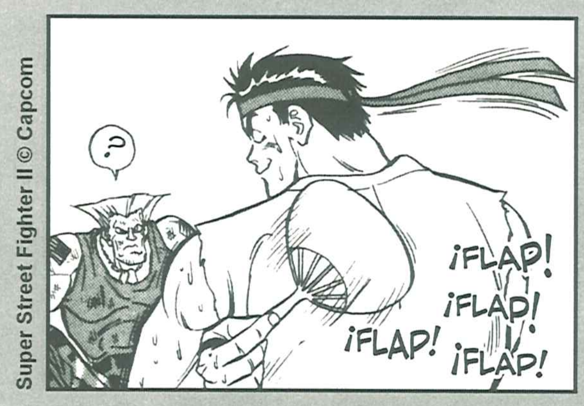


LA CINTA



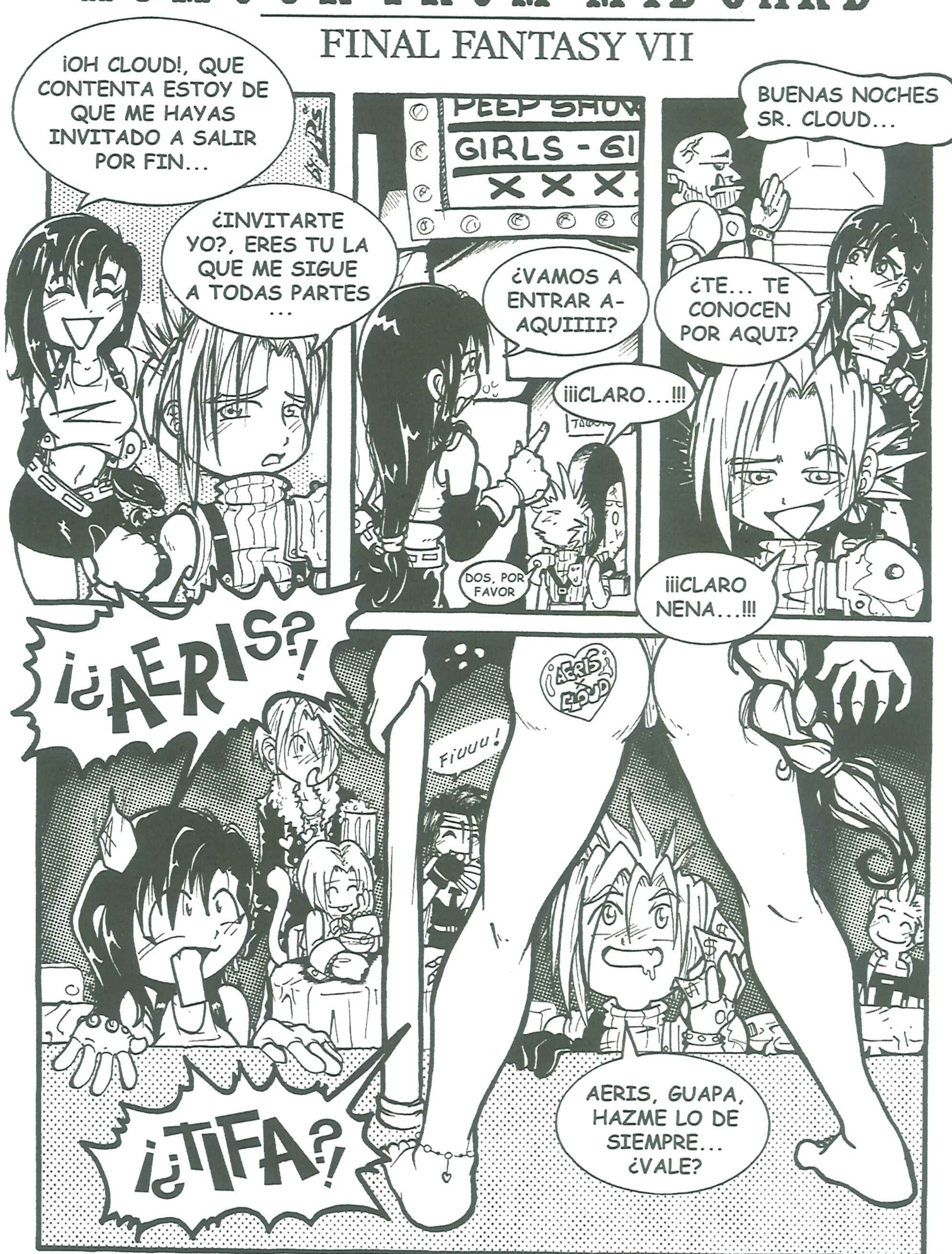






HUMOUR FROM MIDGARD

FINAL FANTASY VII

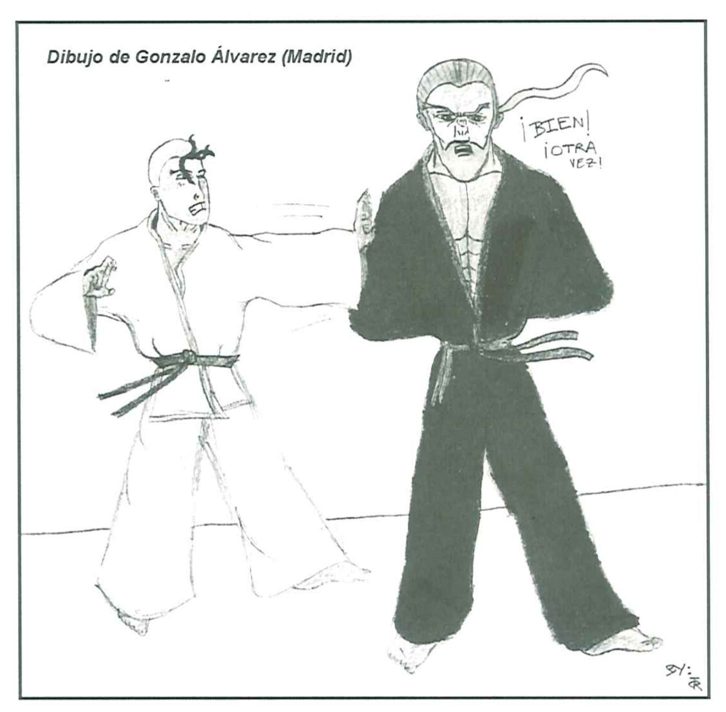


DIBUJO: LAURA P. — GUION: PANIAGUA

FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

¿Qué tal seguís desde la última vez que nos leímos? ¡Ah! ¿Fue en el editorial? Yo pensaba que la gente apenas lo leía... Pues me parece estupendo (*en el fondo nadie habrá pensado eso, pero oye, hay que intentar que leáis las editoriales, que para eso las escribo* ^_^U). Emmm... echemos un vistazo a las cartas...



Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)

Laura Pérez "Palmer" es la primera lectora por la que comienzo en este número, ya que es una vieja seguidora de nuestras revistas. Esta chica de Zaragoza dibuja de maravilla, como podéis contemplar por el *manga* de la página anterior, que es de ella y de "*Paniagua*". Ya en nuestra anterior revista de juegos *Laura* nos enviaba tiras cómicas y cómics de humor como el anterior, los cuales se los estuvimos publicando en algunos números. Como son unos trabajos bastante buenos, vamos a ofreceroslos y a ver qué pensáis al respecto. Yo por mi parte le agradezco que nos siga enviando unos trabajos así, y espero que no sean los últimos que nos dedique, puesto que en nosotros siempre encontrará un rincón (igual que los demás que tengáis aptitudes y ganas de dar a conocer vuestros trabajos). Pues eso, *Laura*, que me alegro de que sigas en activo y que nos sigan mandando *mangas* propios. Respecto a si tenemos información sobre ***Rage of the Dragons***, pues como verás sí que tenemos. En este número llevamos el artículo del dossier y ya hay otro artículo para poner en la siguiente ***Gametype***. ¡Estamos como locos a ver si sale el jueguecito y llega por estas tierras! Umm... el juego ***Bust a Move 2***... no se si saldrá al final en nuestro país. Si te acuerdas bien, el 1 tardó mucho en salir aquí, aunque el 2 ya tiene demasiado tiempo. No creo que salga, aunque es una pena, ya que sin duda de las 3 entregas que la saga tiene el 2 es el mejor jugablemente hablando. En los USA sí que salió a la venta, y con esa versión una vez más hicieron adaptaciones de algunas de las canciones, traduciéndolas al inglés. Me alegro que te atrajese tanto el ***Kingdom Hearts***, porque es un juego que realmente esta guay. Por cierto, que **Disney** está planteándose realizar una película de animación sobre ***Kingdom Hearts*** (ya sabéis que sus últimas películas no están gozando del éxito que esperaban, así que han de recurrir a las ideas de los nipones, jejeje). Obviamente, siendo de **Square** y **Disney**, el juego fijo, pero fijo que sale editado en España. Imagino que será un título para la próxima Navidad. Es un momento ideal para sacarlo, ¿No crees? Y ya creo que te voy a ir dejando, que monopolizamos el espacio de correo. ¿Espero tus dibujos?



Dibujo de josé María Ballester Escudero (Orihuela, Alicante)

José Mª Ballester "AKO-Chan" (de Orihuela, Alicante) nos pide que saquemos recopilaciones de las primeras ***Gametype*** porque empezó a leernos en la 3. Bueno, deberías saber que ya salieron la 1 y la 2 recopiladas hace unos meses, así que la próxima vez estate más atento. ¿Un Mugen basado en ***Samurai Shodown***? Eso no es nada difícil, pero centrarse en un juego que ya existe... Bueno, yo le paso la idea a *Clarens*, pero no se lo que dirá. Obviamente sí que están *Cammy* y *Chun-li* para **Mugen**. De hecho no hay una, sino muchísimas versiones extraídas de los ***Marvels***, de **Capcom Vs SNK**, de la saga ***Zero*** y del ***Super SF2***. ¡Son de los personajes más comunes! Es por eso que no los hemos puesto, ya que normalmente ponemos personajes más raros de encontrar. ¿Un reportaje sobre juegos ***Pokémon***? Bueno, en principio pensábamos hablar de ellos, y de hecho en el primer número lo hicimos, pero... había muchos lectores que veían el tema muy quemado. Piensa en la cantidad de revistas que hay o hablan de ***Pokémon***...

Gonzalo Álvarez (de Madrid) nos manda un par de dibujos y felicita a *Clarens* por su **Mugen** del *Gals Fighters*. Nos pides las ilustraciones del ***KOF2001***, y las tenemos preparadas para utilizar en cualquier momento, pero... ¿cuándo? ¡Aaah...! ^_~
No estoy seguro de que **Mugen** esté preparado para poner las puntuaciones a los combates, pero le preguntaremos a *Clarens* a ver lo que nos cuenta. Dices que la revista ***HC*** y la ***Famitsu*** ponen el ***Resident Evil*** de **GameCube** casi perfecto. Sinceramente, ¿Crees lo que dicen en ***HC***? ¿Crees que se han acabado el juego? Dar veredictos a golpe de talonario, como también hacen en la revista ***Famitsu***, es algo que todo el mundo sabe hacer, y para eso no hay que ser un experto en videojuegos. Ese juego tiene sus pros y sus contras, con el inconveniente de que sus contras lo dejan bastante mal (eso de pararse la acción a cada cambio de enfoque de cámara... es para fusilarlos). Aun así, no es un mal juego, es una adaptación hecha de modo chapucero. ¿Una opinión como otra cualquiera? Seguramente, pero ya me lo dirás después de jugarlo...

Miguel batanero Estévez (de San Fernando, Cádiz) nos pide que hagamos un **Mugen** llamado "***Belcebú Fighters***" o "***Mugen 666***" (¡Toma ya!) incluyendo en él únicamente luchadores en versión "*Orochi*" o endemoniados. Es una idea graciosa que pasa a engordar la lista de peticiones para el apartado **Mugen**... Respecto a incluir los emuladores en los *CD*s junto a sus correspondientes *roms*... pues sí, es una buena idea, sobretodo para que el equipo de redacción al completo acabe en la cárcel ^_^*U*. Me temo que no es nuestra intención esa... Aquí dejo tu dirección por si algún lector quiere escribirte:

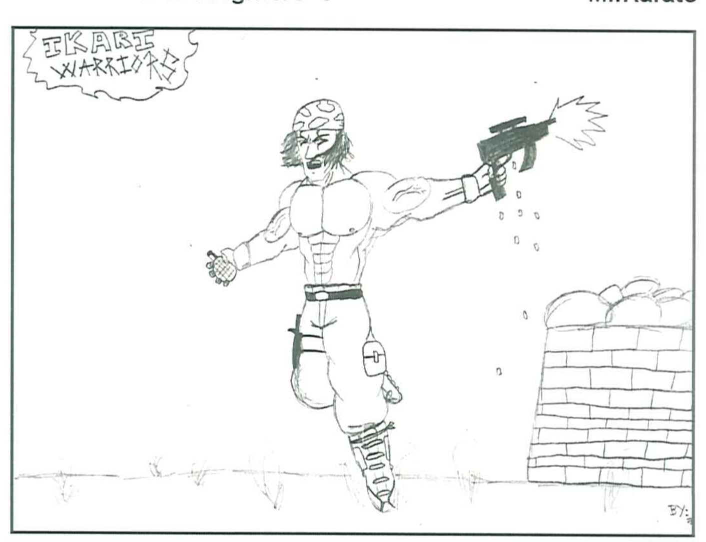
Miguel Batanero Estévez.
c\ Héroes del Baleares,13-2ºA
11100 San Fernando (Cádiz)

Ya para acabar, *NewDreamer* me mandó en *e-mail* preguntando si **Konami** lanzó algún ***Tokimeki*** para **Dreamcast**. La respuesta es que no. Apenas han destacado en **DC** este tipo de juegos, aunque hay algunas buenas adaptaciones de *H-games* (sin *hentai*) que pese a estar bastante bien nunca han visto la luz en un idioma occidental, lo cual nos imposibilita para jugarlo como se merece...

Mr.Karate



Dibujo de Elix Koorishin (vía e-mail)



Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)



アニメ、漫画情報誌
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
¡¡QUE NO TE TOMEN POR FRIKI!!
• LOS ARTÍCULOS MEJOR DOCUMENTADOS
• LA INFORMACIÓN JAPONESA MÁS ACTUALIZADA
• LOS MAYORES CONCURSOS
...Y TODO ESTO CON EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN REVISTAS SOBRE MANGANIME Y UN CD-ROM PARA PC CON TODO LO QUE LA ANIMACIÓN JAPONESA OFRECE AHORA
CADA 2 MESES CON 100 PÁGINAS EN LAS QUE SE INCLUYE MANGA JAPONÉS POR TAN SÓLO 5 €

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

GUIA DE CURIOSIDADES

TERCERA PARTE

Con esta tercera parte de la guía de curiosidades de Metal Gear Solid 2 cerramos por el momento esta sección dedicada al juego más importante de Konami. Pero no por mucho tiempo, ya que con la anunciada salida de MGS2 Substance, que seguro tendrá otros cientos de nuevas curiosidades y detalles secretos, seguiremos realizando nuevas entregas de esta guía... y es que parece que esto no va a tener fin. Este mes os presentamos todos los secretos que no pudimos introducir en la primera parte de la guía por falta de espacio, + algunos que descubrimos un tiempo después. Y es que por mucho que juegues a MGS2, siempre veras detalles nuevos respecto a otras partidas.

Secretos que podemos ver jugando con Snake:

Si cuando estamos luchando contra *Olga* hacemos una foto de su cara, conseguiremos que ella nos insulte, y es que *Snake* esta más salio de lo que en un principio parecía. Probad después a mandarsela a *Otacon* para ver una de las mejores conversaciones entre estos dos personajes.



Tanto en la sala de máquinas como en la de los marines encontraremos cuerdas por las que podremos colgarnos, pasando de esta manera más fácilmente por dichas habitaciones sin ser descubiertos. Pero tened cuidado con el nivel de *grip* ya que si es muy bajo *Snake* se caerá y en ciertos puntos del trayecto el trompazo contra el suelo será mortal. Estas cuerdas están bastante bien escondidas, pero fijándonos un poco las veremos sin demasiados problemas.



Secretos que podemos ver jugando con Raiden:



Cuando tengamos el spray congelante podremos matar literalmente hasta las moscas. El spray, aplicado hacia la luz de cualquiera de los focos que podemos encontrar por toda la *Big Shell,* o en los que se hallan encima de ciertas puertas, hará que las moscas que revolotean por sus alrededores vayan cayendo poco a poco al suelo fulminadas por el intenso frío. Si después de hacer esto nos tiramos al suelo y nos fijamos usando la visión de primera persona en las moscas, podremos ver que los programadores de este juego (que están locos por el detallismo) se han tomado la molestia de realizarles los ojos, patas, alas y demás componentes a las moscas, bichitos que por si no os habéis dado cuenta, normalmente sólo veremos volando alguna que otra vez durante el juego y lo normal es que sólo apreciaremos puntos



negros moviendose a gran rapidez por la pantalla, por lo que me pregunto: ¡¿por qué realizarle hasta los ojos!? y me respondo: para que jugadores obsesionados por los detalles como yo no puedan pillar a *Kojima* y compañía en nada.

Para que el soldado meón deje de orinar podemos hacer varias cosas, para así no vernos rebajados a ser manchados por él. Si usamos el spray congelante (que se utiliza prácticamente para todo menos para lo que realmente sirve) y lo apuntamos hacia él, dejará de orinar, pero llamará por radio pidiendo refuerzos. Otra opción es usar una bomba *Stun*, con la que conseguiremos que caiga al punto donde se encuentra *Raiden* y podremos hacer con él lo que queramos (el soldado meón no tiene *Dog-Tags*, así que no os molestéis en comprobarlo). También podemos pegar golpecitos en la pared, con lo que conseguiremos que pare de orinar unos momentos en los que podemos aprovechar para pasar sin ser bañados. Otra forma de vencer al soldado meón es dispararle un dardo con la *M9*, pero es bastante difícil atinarle, por lo que tendremos que ponernos en una posición exacta y de puntillas (pulsando *R1* para mirar en primera persona y sin soltarlo dejar presionados los botones *L2* y *R2*). Existen otras muchas maneras de deshacernos del soldado meón. Probad vosotros algunas más.

En la habitación de los rehenes, si nos acercamos a la puerta del cuarto de baño y nos equipamos con el sensor *A*, que sirve inicialmente para captar el olor de las *C4*, también captará la peste que suelta el soldado *Sasaki*, que está dentro haciendo sus necesidades y en vez de indicar en el radar el punto del olor en color amarillo saldrá en un color rojo intenso. Demasiada peste para el pobre sensor...



La habitación de los rehenes cambia de aspecto según a las horas que entremos en ella. Es decir, que si entramos entre las 0:00 horas a las 00:59 sólo encontraremos a jóvenes oficinistas repartidas por toda la habitación, con la única excepción de *Ames*. Si entramos de 10:00 horas a 10:59 horas todas serán mujeres mayores (menos *Ames*) y de 13:00 horas a 13:59 horas todos serán hombres. Las horas especificadas lógicamente se refieren a las que marque el reloj interno de la **PS2**, así pues fijaros bien y comprobad que tenéis correctamente puesta la hora en la consola o no veréis este secreto. Este secreto tan sólo funciona en la segunda vuelta que le demos al juego.

En la sala de rehenes tendremos la única oportunidad en todo el juego de hacer una foto de *Ocelot* dentro de la *Big Shell* (ya que *Snake* también puede fotografiarle en el *tanker*). Justo después de que *Ames* le cuente todo a *Raiden*, entraremos en una escena en la que *Ocelot* se va acercando poco a poco hacia el punto donde nos encontramos. Pues bien, antes de ponernos otra vez el equipo necesario para que no nos descubra, muy rápidamente podremos coger la camara y hacerle una foto, incluso de cara completa (cosa que con *Snake* es imposible). El personaje más difícil de fotografiar de todo el juego ha tenido un leve descuido. Otros personajes como el *Ninja*, *Olga* (con pelo largo), *Otacon*, *Campbell*, *Rosemary* y *Ocelot-Liquid* son totalmente imposibles de fotografiar.



Detrás de *Jeniffer* (una de las rehenes y la única que no tiene amordazada la boca) podremos ver una placa con unos números. Si nos equipamos con el micrófono, enfocamos el aparato hacia la placa y pulsamos el botón *L3*, *Raiden* irá diciendo uno a uno los números inscritos en dicha placa. A este detalle no le veo ninguna lógica, ni se qué narices son esos numeritos. Quizás alguna clave, las medidas de la chica...



Si queréis hacer una verdadera escabechina de gaviotas tirad una granada *Stun* en algún lugar donde abunden estos pájaros y veréis cómo todos caen de golpe al suelo (o mar) totalmente atontados. Lo que hagáis después con ellas es cosa vuestra.

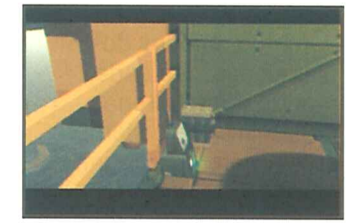


Este secreto es realmente ¡secreto! y aunque su utilidad es bastante efectiva no tiene ninguna lógica. Cuando estemos en el puente donde nos enfrentamos al *Harrier II* podremos mover la bandera que se encuentra

en unos de los extremos de una manera algo extraña. Tendremos que conectar un segundo mando y pulsar repetidas veces el botón *L1* para mover a nuestro antojo la bandera. Muy útil para desactivar la *C4* que tiene detrás. Este es uno de los pocos detalles que no he descubierto por mi mismo. Y es que el secretito se las trae...



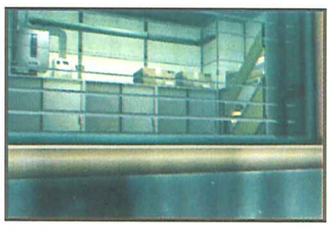
En el mismo puente anteriormente comentado tendremos que desactivar unas bombas *C4* que se encuentran esparcidas y en algunos casos reamente bien escondidas por toda la estructura. Para facilitarnos la búsqueda sólo tendremos que entrar y salir de dicho puente ocho veces, para que así siempre que entremos veamos una sucesión de imágenes mostrandonos dónde se encuentran todas las C4 no desactivadas, auque tal secuencia se desarrolla muy rápidamente y casi no da tiempo de apreciar su paradero, pero es bastante útil sobretodo si jugamos en niveles muy difíciles como el *Extreme* o *European Extreme*, para hacernos una leve idea de por dónde andan las *C4* y cuántas nos quedan por desactivar.



Esto es para jugadores sádicos. Si a un soldado de los que llevan protección total le disparamos en el cristal que tiene su casco incorporado para dejarle ver, aparte de matarlo de un sólo disparo sin tener que gastar numerosa munición en hacerle un agujero a su gruesa protección, podremos observar cuando ya esté muerto y tirado en el suelo cómo el impacto de la bala ha hecho que todo el cristal interno se llene de sangre al no poder salir esta disparada hacia afuera.



Después de luchar contra *Vamp*, en uno de los respiraderos que nos sirven para tomar oxígeno, próximo a la habitación donde se encuentra *Emma*, si miramos en modo de primera persona podremos verla sentada en los escalones de la habitación, y podremos saber así que *Emma* se esconde en el armario justo antes de que *Raiden* entre.



Si entramos en el agua sin llevar a *Emma* a las espaldas y morimos ahogados, podremos oír cómo la pobre chica llama a *Raiden* de un modo desesperado por el *Codec* al aparecer la pantalla de elegir entre continuar o dejar de jugar.



Cuando *Snake* nos echa una mano en la parte en la que cubrimos a *Emma* con la *PSG-1* (para que nos ayude tendremos que llamarlo por *Codec*) existe un truco para que *Snake* dispare justamente a lo que queramos. Simplemente tendremos que equiparnos los prismáticos y hacer zoom a lo que queremos que *Snake* dispare.



Cuando *Snake* le devuelve a *Raiden* su ropa, armamento e *items*, podremos entrenar durante unos momentos con la espada. Si dejamos noqueado a *Snake* en este momento y nos acercarnos a él consiguiendo una buena posición en la que tengamos cerca su cabeza, pulsando el analógico derecho hacia abajo... ¡le cortaremos la cabeza! Aunque por desgracia esta no se separará de su cuerpo, pero sí que le quitaremos toda la vida de este único golpe (de otra manera es imposible matarlo de un único toque), y como postre oiremos al loco del coronel *Campbell* riéndose descontroladamente.



Si empujamos muchas veces a *Snake* (sin llegar a golpearle), en vez de pegarnos puñetazos o dispararnos, nos tirará al suelo realizando unas de sus volteretas.



Cuando *Raiden* se esté quemando por cualquier tipo de circunstancia,

podremos apagar las llamas rápidamente usando dos de los *items* disponibles en el juego. Uno de ellos es el traje de camuflaje de soldado (con capucha o sin ella) o cualquiera de las cinco cajas. Es muy sencillo, sólo tendremos que equiparnos con alguno de estos *items* en el momento que nos estemos quemando para que rápidamente se extingan por completo las llamas. Muy útil para el enfrentamiento contra *Solidus* y más aun si estamos jugando en *European Extreme*.



Secretos que podemos ver jugando con Snake y Raiden:

Teniendo seleccionado el *Stealth* (aparato para hacernos invisibles) podremos conseguir una de las situaciones más cómicas del juego, ya que si disparamos en un punto no-vital de un soldado que esté acompañado por otro o varios compañeros, el soldado en cuestión al que le hemos disparado al no ver a nadie sospechoso se creerá que uno de sus camaradas ha sido el culpable del tiro y se pondrán a discutir entre ellos e incluso pueden llegar a liarse a tiros y matarse unos a otros. Sin duda uno de los mejores puntos del juego.

Al disparar a las revistas que podemos encontrar en ciertas habitaciones del juego, veremos que estas se desperdigan por todos lados. Pero si le prestamos más atención veremos que cada revista se puede quedar abierta por diferentes páginas, y en algunas podremos encontrar imágenes algo... subiditas de tono. ¿Cuánta gente se dará cuenta de estos detalles?



Varios:

En la pantalla en la que aparece el código conseguido después de terminar el juego y que podemos introducir en la página de **Konami**, podremos realizar un truco para oír una última conversación de *Snake*. El truco es: arriba, arriba, abajo, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, equis, círculo. Este truco lo suelen tener casi todos los juegos de **Konami** y auque el momento de introducirlo suele cambiar, siempre está relacionado con el final del juego o cuando sale el logo de **Konami** al iniciar el juego y la combinación de botones siempre es la misma, variando sólo los dos últimos, ya que cada mando tiene botones diferentes, pero siempre son el botón de negar y el botón de aceptar, como en el caso de la **PS2**, que son equis (negar) y círculo (aceptar).

Pues aquí termina por el momento la más completa guía de curiosidades y secretos de **MGS2**. Ya tan sólo queda esperar un poco a que salga el ***MGS2 Substance*** (¡¡¡qué ganas!!!) para seguir sumando cientos de detalles más a la guía. Pero para no dejaros un mal sabor de boca, os desvelamos a varios personajes de ***Metal Gear Solid 2*** que fueron descartados y por consiguiente no incluidos en la versión definitiva.



Este personaje es *Doc* y por desgracia nada más se sabe de él. Se da un aire con *Decoy Octopus* y quizás por eso mismo decidieron no incluirlo. Aunque por el aspecto que tiene se podría decir que iba a pertenecer al grupo de los enemigos.



Si habéis visto el *DVD* que viene junto con el juego sabréis quién iba a ser el personaje que veis en la imagen de arriba. Se llama *Chinaman* e iba a tener el poder de convertir su tatuaje de dragón en real y hacer ataques acuáticos. El personaje de la imagen de abajo es *Max*, y como bien parece podría haber tenido un papel muy parecido al de *Mei-Ling*, aparecida en ***MGS***.



Las redes de la diversión

Érase una vez, allá por el año 1961, una revista de cómics llamada Amazing Adventures. Esta no era más que uno de las muchas publicaciones de ciencia ficción y monstruos que existían por aquella época. Estaba construida en sus seis primeros números por cortos relatos escritos por Stan Lee y dibujados por Jack Kirby. Después cambió su nombre por el de Amazing Adult Fantasy, y el ilustrador fue Steve Ditko. Pero esta era una colección ciertamente condenada, las ventas estaban bajando de mala manera, a pesar de que el equipo creativo se volcaba totalmente para hacer un producto digno. Así pues, la editorial decidió que el número 15 fuese el último. El indómito Stan buscaba ubicación para una historia de la que sus jefes no querían saber nada, y pensó que el moribundo título sería el lugar adecuado. En palabras de Stan Lee: "Mientras estaba sentado mirando fijamente la pared, con ésta devolviéndome la mirada, me fijé en que había una mosca zumbando en torno a mi cabeza. 'Wow!', pensé. '¿Y si un superhéroe pudiera trepar por las paredes?' No hizo falta mucho más, pero necesitaba un nombre para el nuevo héroe. ¿Mosca-Man? No, demasiado juvenil. ¿Mosquito-Man? No me sonaba... Entonces me acordé de una colección de novelas baratas que leía de niño, The Spider. ¡The Spider, Señor de los Hombres!, ¡una araña! ¡Spider-Man! Ya sabéis el resto..." Así pues, el último número de la colección, que se llamó para la ocasión Amazing Fantasy, presentó la primera historia del que hoy es uno de los superhéroes más populares del mundo del cómic. El éxito fue tal que, los mismos autores, Stan Lee y Steve Ditko, comenzaron algunos meses después la colección regular del héroe arácnido: The Amazing Spider-Man.

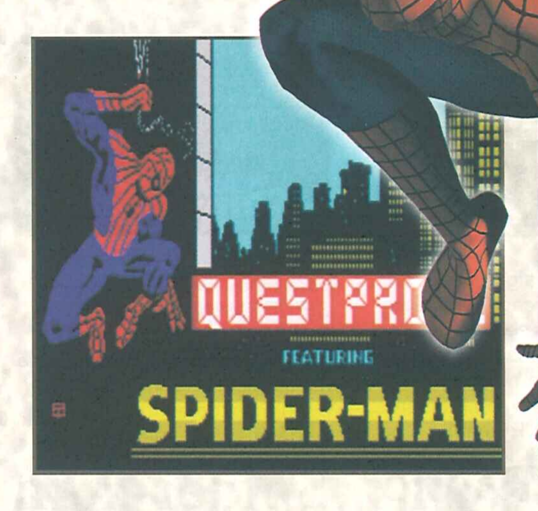
Y así llegamos al presente, con más de cuarenta años de aventuras del hombre araña. Aventuras en las que han pasado todo tipo autores de calidad, con nombres tan importantes como John Romita (padre e hijo), Todd McFarlane, John Byrne, Gerry Conway o Peter David. *Spider-man* se ha convertido en el héroe emblema del cómic americano, habiendo sido uno de los personajes que más colecciones ha protagonizado a lo largo del tiempo (**Spider-man**, **The Amazing Spider-man**, **Peter Parker the Spectacular**, **Marvel Team-up**, **Web of Spider-man**, **Sensational Spider-man**, **Ultimate Spider-man**... ¡uff, cuando queráis paro!), con varias series de animación emitidas con gran éxito, varios telefilmes (bastante casposos, todo hay que decirlo) y, como no, la más que actualísima película de Sam Raimi, dispuesta a batir todos los records habidos y por haber.

Bien podría hablaros un poco de la película, de los cómics o incluso de las series de animación, pero... amigos, estamos en ***Gametype***. Y eso significa que vamos a hacer un interesante recorrido por todos aquellos videojuegos en los que nuestro trepamuros favorito haya participado, que no son pocos, porque no sólo veremos los nuevos títulos que salen basándose en el film. Así que agarráos fuerte a la telaraña, porque este intenso viaje acaba de comenzar...





Y el show comienza en Atari



Un héroe de la solera de *Spider-man* no podía tener mejor comienzo que, precisamente, en el principio de los videojuegos. Y claro, en términos domésticos, qué mejor origen que ver la luz en esa mítica consola llamada ATARI 2600. Así pues, Parker Brothers lanzaría un simple pero divertido arcade en el que nuestro enmascarado debía impedir que el *Duende Verde* activase una serie de bombas repartidas en un edificio.

SPIDER-MAN no iba más allá de la simple mecánica que promovía desde un primer momento. Los primeros tiempos del videojuego doméstico fueron concebidos para dar al jugador una diversión pura y dura más allá de cualquier tipo de complicación, ya fuese argumental o de metodología lúdica. Es por ello que, como premio por avanzar a lo largo de este software para la más popular de las de Atari, tan sólo obteníamos una constante progresión de la dificultad, algo por otro lado típico en aquella época.

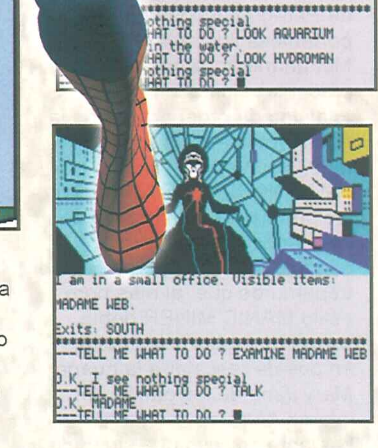
Todo hay que decirlo, este título lo mismo podría haberse llamado "Spider-man" que "Rita the Singer", porque la escasa complejidad del juego (al estilo de las clásicas Game & Watch) hacían que en términos de matices supiéramos que se trata del hombre araña casi única y exclusivamente gracias a la carátula del cartucho. Aún así, un programa interesante, aunque sea por la referencia histórica que supone el ser el primer videojuego sobre nuestro héroe.

Un hombre araña conversador

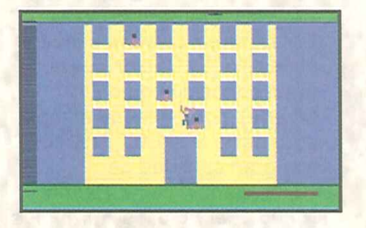
Muy conversador. Y es que Scott Adams, perpetrador de algunas de las aventuras gráfico-conversacionales más "duras" de todos los tiempos (léase ADVENTURE LAND, SAVAGE ISLAND o SECRET MISSION, por citar algunas), tuvo la feliz idea de congratular a los fans del universo Marvel con varios juegos con superhéroes por protagonistas. Claro está, nos referimos a la famosa serie QUESTPROBE, conocida por los grandes quebraderos de cabeza dados a los usuarios de Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Atari, PC y BBC/Electron, siendo esta última la única que no mostraba gráficos.

La serie QUESTPROBE llegó a constar de tres títulos, todos ellos pertenecientes al añorado género de las aventuras conversacionales que tan bien supo cultivar la compañía responsable de ellos, Adventure International. Teníamos un QUESTPROBE protagonizado por *Hulk*, otro en el que compartían protagonismo *La Cosa* y *La Antorcha Humana* (ambos componentes de los *4 Fantásticos*) y, claro está, el que ahora nos ocupa, con el hombre araña por bandera, que vio la luz en 1984. Los tres juegos eran muy parecidos, variando tan sólo (lógicamente) la línea argumental.

En QUESTPROBE FEATURING SPIDER-MAN nuestro deber era usar ante todo un elemento no demasiado común en los juegos sobre superhéroes, o sea, exprimir la masa gris a tope. Ciertamente, las aventuras de Scott Adams no podían presumir de tener un registro de palabras muy extenso, por lo que aquellos que jugaron en su día a españoladas de calidad como COZUMEL o LA AVENTURA ORIGINAL debían "pelearse" un poco más de la cuenta con el teclado. Eso sí, había que vérselas con gente como el *Lagarto*, el *Hombre de Arena* o *Hydroman* en perfecto inglés.



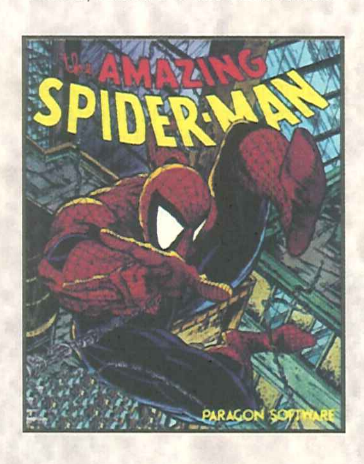


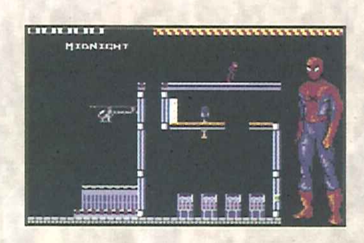




Pequeño y peleón

En 1989 Empire Software, de la mano de los programadores de Paragon (y con una portentosa ilustración de Todd McFarlane en la carátula), nos presentaba para la práctica totalidad de ordenadores de la época (con la excepción del MSX) el divertido THE AMAZING SPIDER-MAN. Bajo las premisas más clásicas de los juegos de plataformas, controlábamos un pequeñísimo trepamuros que, al más puro estilo MANIC MINER debía sortear decenas de pantallas en pos de rescatar a la guapa *Mary Jane* de las garras del infame *Mysterio*. Un juego bastante adictivo que sin duda muchos recordarán por su más que alta dificultad.
Pero años antes, Paragon Software ya había tocado el tema del héroe más arácnido de todos los tiempos. Y compartiendo protagonismo ni más ni menos que con el otro héroe bandera de Marvel (y nunca mejor dicho): *Capitán América*. ¿La misión? Infiltrarse en *Latveria* e invadir el castillo del Doctor Doom (aquí conocido como *Dr. Muerte*), combatiendo al más puro estilo STREET FIGHTER con gran cantidad de supervillanos, como *Batroc*, *Rhino*, *Electro* o los *Hermanos*





Lobo. Sin duda alguna se trataba de un arcade llamativo (destacaban las secuencias tipo cómic que nos narraban la historia), aunque no pasaba de ser eso. Por cierto, buenísima portada de John Romita.

Uomo Ragno

O lo que es lo mismo, SPIDER-MAN en italiano. Simulmondo, una empresa de software italiana que en su día realizó aventuras de acción tan correctas como las de DYLAN DOG o DIABOLIK (a su vez basadas en grandes cómics del país) para PC y AMIGA, programó en 1994 tres juegos basados en las aventuras del hombre araña: IL RITORNO DI HOBGOBLIN, ...E ORA CARNAGE! y DESTINO INCROCIATO!

Esa casa era muy conocida por sus largas series de juegos, en los que a lo largo de una mecánica de juego muy concreta, se iban lanzando entregas del programa para convertirlo en una serie. Es el caso de TIME RUNNERS, que llegó a constar de 29 entregas (se llegó a publicar en España). Pues más o menos los mismo es lo que tenemos con esta serie de Spider-man, en la que a través de tres episodios que se vendían por separado, protagonizábamos una serie de cómics interactivos que mezclaban elementos de juegos tan populares como FLASHBACK con las clásicas videoaventuras de los 8 bits (léase PYJAMARAMA o TERRAMEX).
Por otro lado, por seguir dentro de los ordenadores personales, en 1996 apareció de la mano de Byron Preiss una aventura

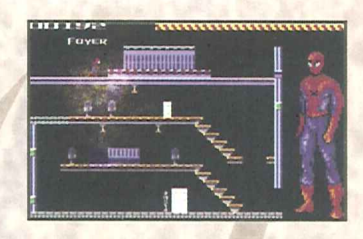


para niños llamada SPIDERMAN Y LOS SEIS SINIESTROS, título que no pasaba de ser una sucesión de minijuegos para Windows con apariencia de aventura gráfica. Curioso cuanto menos...

Spider-man by SEGA

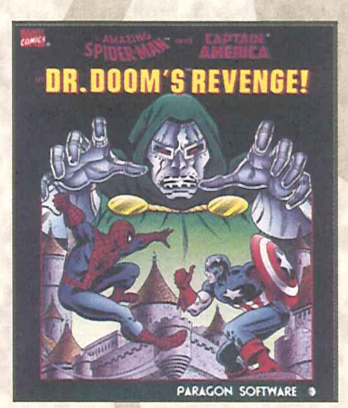
Spider-man tenía que ver la luz en los salones recreativos. Por los años 90 ya había algún que otro arcade que con el tema de los héroes de cómics había llegado a altas cumbres de éxito, tales como SUPERMAN de Taito o CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS, de Data East. Era el momento adecuado para contentar a los fans de Peter Parker, así que qué mejor que SEGA para satisfacer a propios y extraños con un espectacular título con todo el sabor arácnido.

Dicho y hecho. En 1991 bajo el hardware de una placa System 32, hizo acto de aparición SPIDER-MAN, THE VIDEOGAME. Con la posibilidad de tener a nuestro control a tres personajes más aparte del popular lanzarredes (*Ojo de Halcón*, *Gata Negra* y *Namor*) y con la muy interesante opción de poder jugar cuatro personas a la vez, esta obra de SEGA mostraba sus excelencias a través de un típico y tópico beat'em up al más puro estilo FINAL FIGHT, que a su vez mezclaba en su desarrollo partes plataformeras llenas de acción hasta los topes. Resumiendo, un título interesante en el que sin duda lo mejor era la representación del villano *Venom*.



Pero el periplo de la compañía nipona con *Spidey* no terminaría aquí. Sus consolas fueron agraciadas en 1991 con algunos de los mejores juegos del hombre araña jamás programados. Así pues, Megadrive, Mega-CD, Master System y Game Gear recibieron SPIDER-MAN vs THE KINGPIN, un plataformero juego de acción en el que *Spider-man* debía demostrar su inocencia, siendo buscado por la ley gracias a un maléfico plan del orondo mafioso *Kingpin*. Todo un éxito de la temporada...







Seguimos en las consolas

Imagenes de SPIDER-MAN AND X-MEN IN ARCADE'S REVENGE las dos primeras y SEPARATION ANXIETY







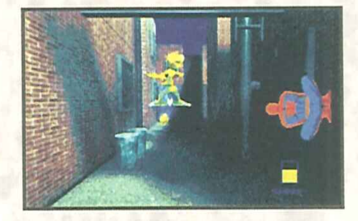
Uno de los primeros juegos que pudimos disfrutar en Super Nintendo fue el más que decente SPIDER-MAN AND X-MEN IN ARCADE'S REVENGE, de Software Creations para LJN, que también en 1993 recorrió los circuitos de Megadrive, Gameboy y Game Gear. La temática no iba más allá de la de un buen juego de plataformas, con la añadidura de los héroes de la Marvel. Poco más se podía destacar de este título, a excepción de su jugabilidad y la excelente música que Tim Follin realizó para la 16 bits de Nintendo.

El mismo año LJN publicó RETURN OF THE SINESTER SIX para NES y Game Gear. Mostrando igualmente unas maneras plataformeras muy clásicas, este juego de Spider-man traducía su código binario en diversión pura y dura. Mamporros varios, saltos inverosímiles y supervillanos por doquier, RETURN OF THE SINESTER SIX era sin duda alguna una buena elección para los usuarios de estas máquinas. Por cierto, atención a la portada de Erik Larsen... Un año después, la misma compañía convirtió las por entonces nuevas series animadas en un juego para Megadrive y Super Nintendo. Con la misma música que la que abría la serie, en SPIDER-MAN controlábamos un Spidey un poco celulítico, no muy ágil y algo "aburrido". Puede llegar a ser interesante si profundizamos en él, aunque los fans del personaje a buen seguro que hallarán en este cartucho un buen juego.

La misma incansable LJN, con los veteranos Software Creations al código, regalarían a los usuarios de las dos consolas de 16 bits un par de beat'em ups de los de toda la vida, con Spider-man y Venom como protagonistas. Se trata de MAXIMUN CARNAGE y SEPARATION ANXIETY, dos títulos que, si bien no llegan al nivel ni al carisma de ningún DOUBLE DRAGON, son dos buenos pasatiempos de envidiable realización técnica. Pero desde luego, ninguno de estos se podian comparar al excelente LETHAL FOES OF SPIDER-MAN, de la compañía nipona Epoch. Sí, los japoneses también se metieron de lleno en esto de programar títulos arácnidos, y en concreto este cartucho para Super Famicom se convirtió en todo un éxito por méritos propios. Y es que con sólo ver cómo se balanceaba por la ciudad nuestro héroe, ya merecía la pena hacerse con este juego de acción. Muy notable en todos los aspectos, sí señor... También en Super Nintendo encontraríamos al trepamuros en otro juego japonés, el MARVEL SUPER HÉROES: WAR OF THE GEMS de Capcom, un beat'em up a la vieja usanza en el que compartía protagonismo con gente de la talla de Hulk o Lobezno.

Por último, mencionar los SPIDER-MAN existentes en las consolas portátiles. Si bien antes hemos mencionado el ARCADE'S REVENGE para Gameboy y Game Gear o el RETURN OF THE SINESTER SIX para Game Gear, es la pequeña de la familia Nintendo la que se lleva la palma en cuanto a juegos de Spidey se refiere. Desde los tres añejos juegos para la Gameboy clásica publicados por la omnipresente LJN (el primero de ellos obra de Rare), pasando por los dos estupendos títulos para Gameboy Color, hasta llegar a los tres magníficos títulos que por ahora se encuentran en Gameboy Advance (todos estos publicados por Activision). Maravillas portátiles lúdicas, con telaraña incluida ;)

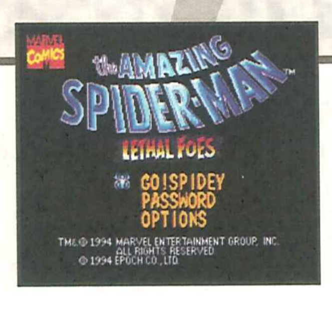
RETURN OF THE SINESTER SIX

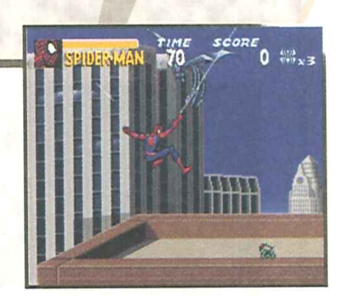


MAXIMUN CARNAGE

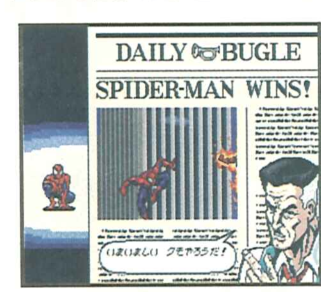


Spider-man Lethal Foes









Y llegamos al ahora

Spider-man en estos últimos años ha protagonizado bastantes títulos de calidad. En algunos de ellos como protagonista absoluto, en otros, como en los juegos de lucha de la serie "Versus" de Capcom, siendo un personaje más. Pero qué personaje... porque sin duda, nuestro lanzarredes en MARVEL SUPER HEROES, MSH VS STREET FIGHTER y MARVEL VS CAPCOM 1 y 2 es uno de los luchadores más equilibrados y bien desarrollados del conjunto. Y si no, que se lo pregunten a todos aquellos que invirtieron monedas y monedas en las recreativas originales u horas a mansalva en las versiones domésticas para Playstation, Saturn o Dreamcast. Ay, que buenos juegos...

Pero en solitario Spidey tuvo su nueva gran oportunidad de la mano de Neversoft, programadores del exitoso TONY HAWKS. SPIDER-MAN, para Playstation, Nintendo 64 y PC era un excelente juego que introducía a nuestro héroe por primera vez en un entorno tridimensional, dando por fin una sensación de balanceo tan real como sensacional. El juego triunfó por méritos propios, hecho que propició una segunda entrega para PSX, SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO.

Sin embargo, el bombazo definitivo estaba por llegar. La versión computerizada del film de Raimi pisa fuerte en PC, PS2, Game Cube y XBOX, con un título que siguiendo las premisas de la obra de Neversoft, regala todo un espectáculo audiovisual, totalmente puesto al servicio de la diversión más salvaje. Es lo que yo llamaría un "simulador de Spider-man", porque esa misma sensación es la que me produce cuando lo juego. De sobresaliente para arriba, vaya... Y mientras nos llegan nuevos juegos basados en el mejor superhéroe de todos los tiempos, me voy a echar otra partidita, a ver si por fin me cargo al Duende Verde... ^_~







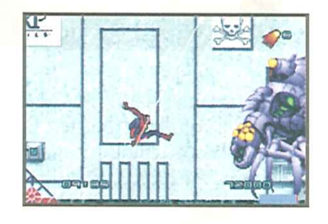
Imagenes de MARVEL VS CAPCOM





THE MOVIE

GAMEBOY ADVANCE



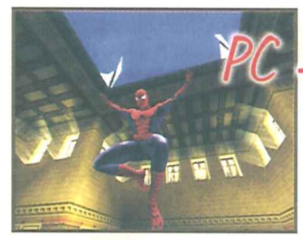


PLAYSTATION





PC - CD





GAME CUBE





XBOX





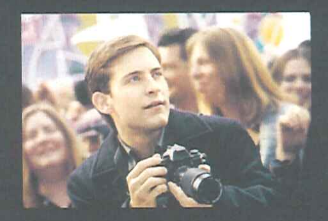
SPIDER-MAN

LA PELÍCULA

¿Cuánto tiempo llevamos esperando algo así los fans del trepamuros? ¿Diez años? ¿Veinte? ¿Treinta? El caso es que, como obra divina, ya tenemos aquí la genial obra de Stan Lee pasada al celuloide...

Con un reparto que desde el primer momento ya quita el hipo, y con todo un experto en el tema como Sam Raimi a los mandos, SPIDER-MAN se presenta a la gran pantalla como una auténtica rompe taquillas, habiendo batido desde su estreno todos los records habidos y por haber. Enumero: primera película en superar los 100 millones de dólares en un fin de semana, película más rápida en superar los 200 millones de dólares (9 días), mejor recaudación en una sola semana (151,6 millones de dólares), mejor primer fin de semana de la historia (114,8 millones de $), mejor segundo fin de semana en USA (71,4 millones de $), mejor media para un estreno masivo (31.535 $/cine) en su primer fin de semana, película más taquillera en su primer día (viernes 3 de mayo, 39,4 millones de $) y film más taquillero en un sólo día (sábado 4 de mayo, 42,6 millones de $). Brutal, ¿verdad?







¿Qué ha hecho Sam Raimi para resumir los cuarenta años de historia del personaje en tan sólo unas líneas de guión? Basándose en los primeros esbozos de James Cameron (sí, aquel con el que todos soñábamos que iba a dirigirla), David Koepp, sobre el trabajo original de Stan Lee y Steve Ditko, ha recreado estupendamente la historia de Peter Parker, un chico huérfano desde muy joven que vive en Queens, Nueva York, con sus queridos tíos: Ben y May. El amigo Peter lleva la vida de un adolescente bondadoso, aunque solitario, que realiza con gran éxito sus estudios de secundaria.

En uno de sus viajes a un instituto de investigación, a la clase de Peter Parker le hicieron una demostración sobre una investigación genética realizada en arañas. A Peter le mordió una araña que había sido tratada genéticamente. A la mañana siguiente, Peter descubrió que de repente su visión era perfecta (cuando antes era un miope de cuidado), y que su cuerpo antes enclenque se había vuelto más musculoso; ahora tenía una fuerza increíble y misteriosamente, sus manos se adherían a todo, como si fuesen pegamento.

Poco a poco, el amigo Parker fue aprendiendo a controlar sus poderes. Al principio, utilizaba su sentido arácnido (parecido a la percepción extrasensorial, que le avisa de peligros inminentes y cosas así) y su fuerza sobrehumana, velocidad y agilidad para hacer dinero (en shows de wrestling) y poder impresionar a la bella Mary Jane. Sin embargo, fue después de la trágica muerte de su tío cuando Peter aprendió que "todo gran poder conlleva una gran responsabilidad". Fueron estas palabras las que hicieron que Peter Parker pasase de ser un adolescente con poderes extraordinarios a convertirse en Spider-man, un superhéroe dedicado a proteger la ciudad de una serie de peligros interminables. ¿El resto? ¡Descúbrelo tú mismo, amigo!

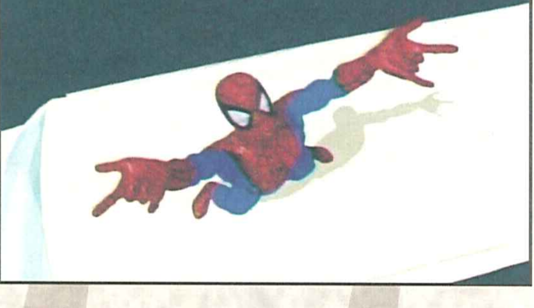
Por muchas cabezas pasó la idea de hacer el film definitivo del hombre araña. Hace lustros ya eran conocidas las ganas de autores de la talla de Roger Corman o Tobe Hooper de recrear al héroe en pantalla, o en los últimos años, que no paraban de oírse nombres como Chris Columbus, Tim Burton, David Fincher o el anteriormente citado Cameron, el cual estuvo a punto de comenzar el rodaje antes de que los asuntos jurídicos en pos de los derechos cinematográficos de Spider-man retrasasen y retrasasen el proyecto, con la consiguiente desgana que produce el esperar algo que nunca llega. Pero finalmente, Spidey acabó en manos de Sam Raimi, ávido lector de cómics y todo un autor de culto que ya demostró su habilidad con los superhéroes con la entretenida Darkman.

Entre los actores el reparto es excelente. Desde el veterano Willem Dafoe (enmascarándose la careta del Duende Verde), pasando por Kirsten Dunst (Mary Jane), Cliff Robertson (Tío Ben), Rosemary Harrys (Tía May), James Franco (Harry Osborn), J.K. Simmons (un genial J. J. Jameson) hasta llegar al protagonista, Tobey Maguire, el cual encarna a un estupendamente caracterizado Peter Parker/Spider-man. Y es que el héroe termina siendo una de las recreaciones más fieles que desde el cómic se hayan visto traspasar a los cines. Y no sólo por la excelente labor de los diseñadores del disfraz, o la más que vivaz actuación de los especialistas que lo lucen en las escenas de acción, sino por la sorprendente forma de efectuar un Spider-man virtual para las escenas más increíbles de nuestro asombroso arácnido.

En fin, que está claro que estamos ante una película que, por méritos propios, hará historia. Raro será el que la vea y no le guste... siempre y cuando tenga en cuenta que va a ver una película de acción y aventuras, superhéroes en estado puro. Polémicas para los fans aparte (ya se sabe, telaraña orgánica, el disfraz casi-sentai del Duende, por decir algo). SPIDER-MAN va a ser una de las películas del año, y parece mucho más claro ese aspecto que con la decepcionante Star Wars Episodio 2. Yo por lo menos he alucinado con ella.

La araña Animada

Sólo los personajes de cómic más importantes son los que han conseguido traspasar el papel. Spider-man, como no, es uno de ellos, con todo lo bueno y malo que ello conlleva.



Ciertamente, el paso de nuestro héroe arácnido por la pequeña pantalla se puede calificar, por decir algo, de sutil. Varias series animadas, una serie de telefilms e incluso alguna incursión dentro del mundo del anime japonés. Todo hay que decirlo, ni Spider-man ha contado con unos dibujos animados a la altura de "Batman, the Animated Series" ni con algo de imagen real del estilo de "Las Aventuras de Lois y Clark". Pero por lo menos hay algo, y si no es de denostada calidad, atesora mucho de aquello que nos hace verlos entrañables.

Dibujos Animados

A mediados de los años setenta, MARVEL vendió los derechos audiovisuales del hombre araña para que se produjese la primera serie de animación de Spidey. Producidos por Hanna Barbera y emitidos por la cadena ABC, estos dibujos animados fueron un verdadero anzuelo para capturar miles de lectores nuevos para el cómic, a pesar de la "candidez" del producto en general. Si hay algo que sobre todo ha pasado a la posteridad es el tema musical "Friendly Neighborhood Spider-man", compuesto por Bob Hanes y Paul Francis Weber.

En la primera temporada (1967-68) se emitieron quince capítulos, todos ellos divididos en dos aventuras, tratándose de adaptaciones un tanto libres de los cómics. La segunda (1968-69), con catorce entregas, ya contenía una sola aventura por episodio. Y así, la experiencia continuó durante los años setenta en el programa infantil producido por la Electric Company para la televisión pública americana, llegando Spider-man a muchísimos niños que de ninguna otra forma podrían haber tenido acceso al héroe, consiguiendo una fama mundial para el público en general que difícilmente podría haber alcanzado con los cómics.

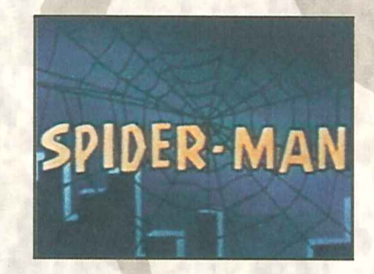
En 1979, Stan Lee se metió de lleno en la industria audiovisual, promoviendo todo tipo de proyectos basados en personajes de la compañía. James Galton, presidente de MARVEL, fundó el estudio MARVEL PRODUCTION LTD, con Lee al frente. Así pues, se presentaron series como *Transformers, G.I. Joe, Robocop* o *Dungeons and Dragons*. No podía faltar tampoco una nueva serie sobre Spider-man, que si bien contaba con una animación bastante superior a la antigua de Hanna-Barbera, destilaba una ñoñería difícilmente soportable. Estamos hablando *Spider-man and His Amazing Friends*, que unía al lanzarredes de forma un tanto absurda con los mutantes Hombre de Hielo y Firestar durante 24 capítulos emitidos en dos temporadas (81-82 y 82-83).

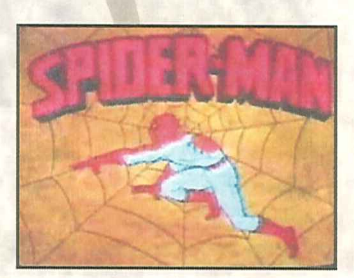


Nada que ver con lo que en 1994 llegaría a las pantallas, la sin duda mejor serie de animación de Spider-man. A la sombra del éxito de *Batman Adventures*, John Semper y su equipo llevan a cabo una adaptación que conserva en gran medida el ideal arácnido. Las mejores historias de Spider-man se condensan en sesenta y cinco episodios en los que aparecen la mayoría de las situaciones vividas en el cómic, y lo mejor de todo con una, aunque rudimentaria, continuidad. Hay que matizar que hay episodios verdaderamente impresionantes en cuanto a animación, como por ejemplo "Night of the Lizard" o "Enter the Green Goblin", así como la inclusión de sagas de hasta catorce episodios.



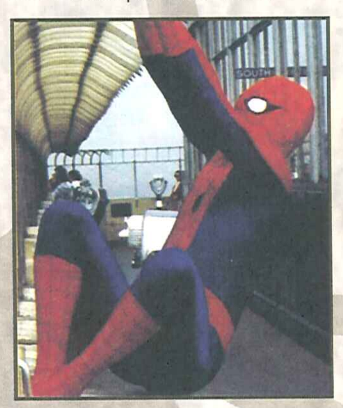
Tras esta serie, y en un intento de dar réplica a la más que correcta *Batman del Futuro*, se lanzó *Ultimate Spider-man*, una paranoia en la que el amigo Parker se veía metido en otra dimensión en la que debía luchar al más puro estilo *Masters del Universo* contra las hordas del Duende, Veneno y Matanza. Su escaso éxito hizo que fuese cancelada ipso facto.





De carne y hueso

No nos podemos olvidar de la serie de imagen real que la CBS estrenó en 1977. Se trataban de telefilms de no mucho presupuesto y que apenas mantenían rasgos del cómic original, pero que a pesar de todo llegaron a tener su éxito. Nicholas Hammond, uno de los niños de "Sonrisas y Lágrimas" era la cara que daba vida a Peter Parker en catorce entregas de más o menos una hora repartidas en dos temporadas, en la que lo que más prevalece en la memoria son esas escenas de Spider-man liándose a mamporros con unos malvados chinos... En fin, hoy día un material muy freak, que vale tanto para curiosos como para echarse unas risas.



Tampoco nos podemos olvidar de los films realizados por aficionados, a más puro estilo de los tropecientos que rondan la red sobre Star Wars. De hecho, en España se han realizado dos de estos cortos, ambos de gran calidad. En el primero se narraba el origen de Spidey, mientras que en el segundo se introducía la famoso traje simbionte. A destacar la colaboración del popular Cels Piñol en el reparto. Aparte, el fan Dan Poole protagonizó y produjo el corto "Green Goblin Last Stand", que al igual que los desarrollados en España dejaba ya en evidencia a las tristes adaptaciones de los años setenta.

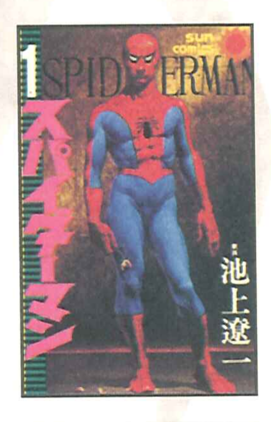




Pero peor aún es la licencia que MARVEL cedió a los japoneses de TOEI, co-produciendo con ellos una serie *sentai* en la que Spider-man... ¡crecía para derrotar a sus enemigos! Para más señas, leed abajo y echad un ojo a los vídeos incluidos en el CD de este número de GameType, porque os aseguro que lo vais a flipar en colores...



SPIDER-MAN MADE IN JAPAN





Ryoichi Ikegami, autor de *manga* conocido sobretodo por su obra *Crying Freeman*, realizó una adaptación libre de las aventuras de Spiderman que empezó a dibujar en el año 1970, aunque no sería hasta el año 1976 cuando la compañía *Asaki Sonorama* recopilase sus historias en un total de 8 tomos, los cuales en este momento, debido a la spider-manía, se acaban de reeditar por *Media Factory*.

En el año 1976 se emitió por la TV japonesa una serie de imagen real realizada por la compañía Toei en la que encontrábamos un *Spider-man* interpretado por *Kousuke Kayama* que se enfrentaba a los típicos enemigos de las series de efectos especiales niponas tipo *Bioman*, unos malos horteras intergalácticos. Para llevar adelante sus misiones, ademas de los poderes de Spider-man, nuestro héroe contaba con un super-coche, ¡El *Spider Machine GP.7*! Y no sólo eso... ¡También tiene un robot gigante para acabar con las giga-versiones de sus enemigos en cada capítulo! Esta serie tenía versión *manga* editada en las páginas de las revistas *Tv-Magazine*, *Tanoshii Youchien*, *Otomodachi*, *Bouken Ou*, *Tv-Land* (por supuesto todas estas publicaciones estaban enfocadas a niños pequeños).

En todos estos casos *Spider-man* no era *Peter Parker*.





Esta información ha sido suministrada por Viejotaku, de nuestra revista hermana Anitype, con la ayuda de Silvercat.

Spider-man: El Comic

Con 40 años de antigüedad, Spider-man sigue en la primera línea de fuego del mundo del cómic. Siendo uno de los personajes que más series ha tenido, vamos a hacer un breve repaso por su historia editorial...



Y pensar que todo empezó con Stan Lee intentando buscar ubicación para una historia de la que Martin Goodman (fundador de lo que por aquellos entonces era MARVEL) no quería ni oír hablar. Así es como el origen de nuestro superhéroe vio la luz en el último número de una de tantas colecciones de monstruos y ciencia ficción, el ya histórico *Amazing Fantasy* número 15. La historia de un joven tan real como cualquiera de nosotros, al que una pequeña araña radiactiva le cambiaba la vida otorgándole poderes más allá de nuestros más locos sueños, tuvo tanto éxito que no tardó en tener serie propia. Así, en marzo de 1963, nacería *The Amazing Spider-man*.

De la mano de Stan Lee y Steve Ditko, Spider-man empezó a tocar la cumbre gracias al novedoso trato que se le daba al cómic, jamás usado en ningún otro superhéroe anterior. Hasta la fecha, nunca un héroe había comenzado su carrera siendo acusado de "amenaza pública" o "rareza". Y mientras tanto, los lectores se acostumbraron más a saber apreciar la vida de Peter Parker que las andanzas de Spidey como héroe... porque pocos superhéroes supieron tener una vida tan definida como la de nuestro joven amigo.

Y cientos de supervillanos nacerían de las geniales mentes de estos autores. Siendo el primero de ellos el Camaleón, todos los creados derrocharían fantasía y creatividad por los cuatro costados, convirtiéndose todos y cada uno de ellos en otro de los motivos de éxito de *The Amazing Spider-man*. Y eso por no hablar de los magníficos autores que fueron pasando por la colección, subrayando al sobresaliente John Romita, cuyo increíble trabajo artístico dio a Spider-man y su entorno el aspecto final con el que lo conocemos hoy día. Y eso sin olvidar a otros maestros de la talla de *Gil Kane*, *Ross Andru* o el guionista *Gerry Conway*, que continuarían con el personaje en la mejor tradición.

El gran éxito de *The Amazing Spider-man* propició que el trepamuros se diversificase en el ámbito editorial, apareciendo más y más colecciones en las que él sería el protagonista. Casi faltan dedos para contarlas todas: *Marvel Team-Up*, *Peter Parker the Spectacular Spider-man*, *Untold tales of Spider-man*, *Web of Spider-man*, *Sensational Spider-man*, las tiras de prensa... y eso sin enumerar las tropecientas series limitadas, números especiales y novelas gráficas. Incluso se llegó a realizar un entretenidísimo manga realizado por el maestro *Ryoichi Ikegami*, en el que un joven estudiante llamado *Yu Komori* era picado por una araña radiactiva. Está claro que nuestro lanzarredes es tremendamente popular dentro del papel.

En el mercado español ahora mismo podemos encontrar varias colecciones, a cual más interesante. En primer lugar, tenemos la serie principal, en la que se publican las colecciones actuales USA *Amazing Spider-man* (por Straczynski y John Romita JR) y *Peter Parker Spider-man* (Paul Jenkins y Mark Buckingham), aparte de un número de alguna serie limitada del momento. A esta se le une un cómic que ha sido en yanquilandia todo un éxito tanto de público como de crítica, este es, *Ultimate Spider-man*, que de la mano de Brian Michael Bendis y Mark Bagley nos cuenta un nuevo origen y desarrollo de *Spider-man*, adaptado a los nuevos tiempos. Muy sobresaliente y altamente recomendable, bastante más que ese "remake" qué John Byrne realizó hace poco, el *Spider-man Chapter One*.

Para los amantes de lo clásico, Planeta tiene en el mercado dos verdaderas joyas. Por un lado, con un buen puñado de números ya lanzados, está *John Romita Spider-man*, en la cual podemos leer la temporada más definitoria del personaje, gracias al siempre genial guión de Stan Lee y al siempre sólido y espectacular John Romita. Por el otro, y de muy reciente lanzamiento, están los tomos semanales que recopilan otra de las mejores temporadas de Spider-man (al estilo de los ya publicados sobre X-Men y Fantastic Four), a partir del *Amazing* nº 224 y con *Roger Stern* y *Romita* hijo a los mandos. Ambos lanzamientos imprescindibles para todo aquel que quiera saborear un buen cómic.

A la espera de que reediten de nuevo la etapa de Lee y Ditko, esta es la perspectiva que tenemos ahora mismo los lectores españoles para leer al hombre araña. Sin duda alguna, no está nada mal, situándose en todos los aspectos con una calidad general por encima de la media. Y no os lo digo por lo friki que uno es de Spider-man, no...

Spidey
spidey@mericonsolas.com



chat JUEGO-MANÍA

ENVÍA CLUBJUEGO10

7611

chat futbol

ENVÍA FC18 AL 7612

¡MÁS SERVICIOS!

BROMAS! ¿Quieres gastar una broma a tus amigos?, ¿o prefieres hacer nuevas amigas en nuestro Partyline?. Todo un mundo de posibilidades para tí en este número.

906 29 88 14

¡LIGA CON TUS AMIG@S Y DESCUBRE A TUS ADMIRADOR@S SECRETOS! Personalizar tu buzón de voz, ganar 60.000€, conocer a tus admiradores secretos... ¡Ya no tienes que elegir, todo esto y mucho más en un mismo número. ¿A qué esperas para llamar?

906 42 06 65

PIROPOS ¿Te cortas en el momento de entrar a las chicas?. ¡Ya tiene solución!. Consigue los mejores y más originales piropos. ¡Nunca habrás ligado tanto!

PIROPOS13 **7611**

LIGAR FÁCIL ¿Quieres ligar hoy como nunca?. Liga fácilmente, estés donde estés, en clase, de marcha, de copas, en el gimnasio...

LIGARESFACIL70 **7611**

CITAS ¿Quieres dejar con la boca abierta a todos lo que te rodean?. Con nuestro servicio de citas célebres lo conseguirás. ¡Ya verás como sorprendes a todos!

CITAS92 **7611**

¿QUÉ ES? ¿Tienes dotes de detective?. ¡Atrévete a probar!. Demuestra a todos que eres el más listo resolviendo el enigma que te propondremos antes que nadie.

MIJUEGO19 **7611**

CHISTES ¿Kieres partirte de risa con tus amigos?. Te contamos los mejores chistes en tu móvil. Sólo tienes que enviar el código del servicio, un espacio y el tipo de chiste que prefieras. (varios, verde, feminista, machista, futbol, borracho, general, suegra, matrimonio)(Ejemplo: CHISTES79 FUTBOL para recibir chistes sobre fútbol, CHISTES79 VERDE, CHISTES79 FEMINISTA...)

CHISTES79 **7611**

*Precio del mensaje: 0,9 - 1,2 €/Men.
*Precio de la llamada:0,72 - 0,99 €/Min.
*Con la petición de cualquier servicio el usuario nos da permiso para utilizar sus datos para el envío de publicidad relacionada con el servicio solicitado.

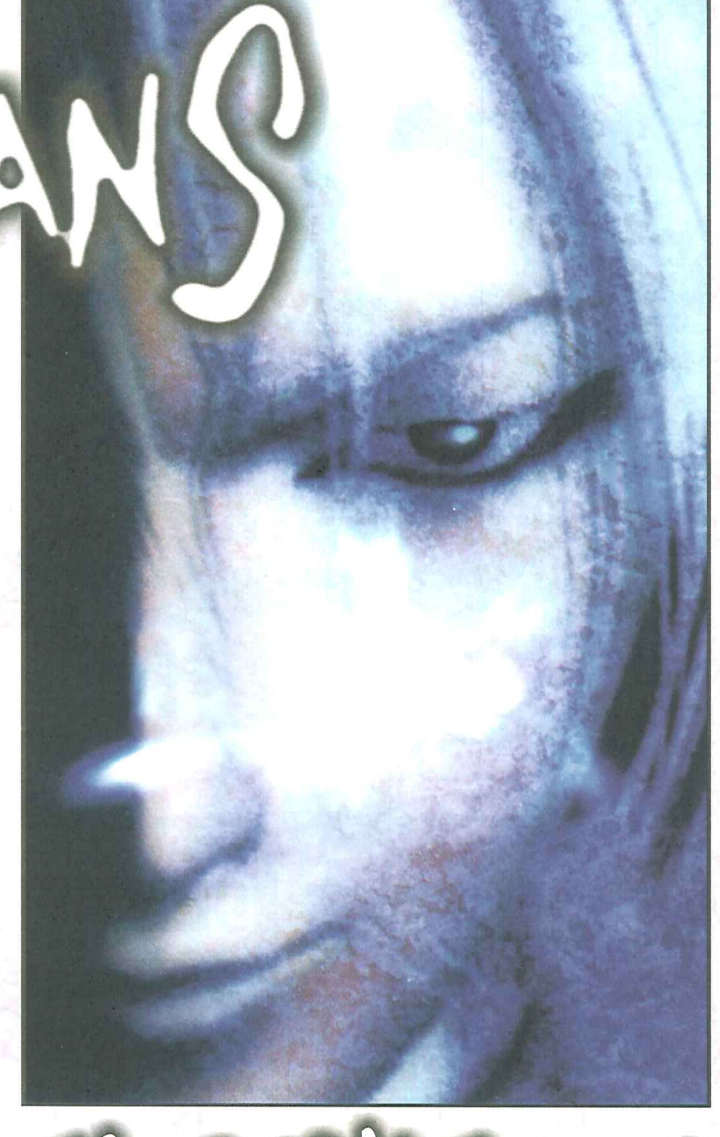
MUCHO MÁS EN WWW.MI-SMS.COM

GALERIANS

Sin duda será una noche especial. Si he de serte sincero llevo desde 1999 esperando este momento...tenerte aquí me ha costado esfuerzo, paciencia y, por qué ocultarlo, dinero. ¿Sabes? Lo vamos a pasar muy, pero que muy bien... Puede que la luz no sea la de unas velas y que la cena la compongan 3 docenas de yogurts con pedazitos y una botella de un mejunje naranja pero, mi querido Galerians, esta será una velada MEMORABLE.

Lo primero es lo primero: Polygon Magic se ha portado. Les ha llevado tiempo pero ha hecho callar a los que nos señalaban por apostar fuerte por un juego de éxito tan discreto. Y lo han hecho haciendo las delicias a los fans (y a los que desde ahora lo serán) no sólo con la secuela del primer Galerians para PSX, sino con una serie de tres OVAs tanto para los que deseen revivir la historia del Galerians 1 en más de hora y media de video CG, como para los que quieran un preludio extraordinario al recién adquirido "Galerians: Ash" de Playstation 2.

Hoy toca de nuevo un análisis dedicado a todos aquellos que se contagiaron de nuestra ilusión por un producto de tal potencial (docenas y docenas de e-mails interesándose por más entresijos de los que pude comentar) y dirigido también a aquellos que aun no se han animado a conocer a uno de nuestros predilectos. Sin más rodeos...



EL COMIENZO

Aparecido casi por sorpresa y bajo la sombra aquella plaga de primos bastardos de ***Bio Hazard/Resident Evil*** llegó a saturar el mercado lúdico en cuestión de no más de unos meses hizo su modesta aparición el fruto de la unión del prolífico *Sho_u Tajima* (autor de obras tan famosas como el manga ***Madara***) y *Chinfa Kang* (la cabeza pensante que dio vida a esta joyita que, más que por sus dotes de guionista, oriente le recordará por su labor de letrista para grupos musicales ~*una rama poco reconocida de la literatura ¿no creéis? je, je...*~).

Desconozco la cantidad de tiempo que necesitó un modesto estudio como ***Polygon Magic*** para gestar un producto que igualaba al legendario ***Final Fantasy VII*** tanto en el número de *CDs* requeridos como en la

duración total de escenas cinemáticas (*alrededor de los 45-50 minutos si no recuerdo mal*), pero el caso es que bajo la coletilla "*Psychic 3D Action Game*" dio el salto a las estanterías de los comercios nipones el 25 de agosto de 1999 para **Playstation** bajo el afortunado apadrinamiento de la siempre popular **ASCII**, que tantas veces ha gozado del favor del público japonés por su labor de distribución y producción propia (la lista en el caso de los juegos desarrollados en sus estudios supera de largo el centenar, encontrando entre ellos desde los colosales ***Clock Tower*** hasta el casi desconocido ***Kakinoki Shogi*** para **3DO**).

Cualquiera que en su momento jugase a ***Galerians*** estará de acuerdo en lo prematuro de su lanzamiento. La mejor forma de acompañar a un buen guión es dotarle de una factura técnica pareja y realmente aquí no llegaron a rendir a tope los chicos de **P.M.** (***Polygon Magic****... mira que siempre pensáis lo mismo :P*) resultando ***Galerians*** un juego con demasiados aspectos descuidados como la jugabilidad, pues estando el *Dual Shock* completamente asentado sólo se les ocurrió aprovechar su vibración... retomando el pobre control digital de los ***Resident Evil***. Gráficamente no desmerecía, pero el contraste entre las escenas de video y unos



personajes algo pobres en cantidad de polígonos y más en texturado era demasiado pronunciado.

¿Que tuvo, entonces, para lograr un éxito lo bastante llamativo como para comenzar inmediatamente la producción de su secuela y su adaptación animada? ¿Serían las inmensas cantidades de gore gratuito?¿Sería tal vez por lo atractivo (y cuantioso) de sus secuencias de video generado por ordenador?¿Sería su excelente banda sonora creada por el reconocido *Dj* de elite *Tomo*? Probablemente un poco de todo... o un todo de todo. Pero a buen seguro que un **excelente guión** y la frescura de poner bajo nuestro control a un *Tetsuo* (*ya sabéis, el de* ***Akira***) con sus poderes psíquicos y su deformada percepción. No se vosotros, pero más de uno nos rendimos ante cada reminiscencia del clásico de *Katsuhiro Otomo*.

Tras un apabullante *opening* en forma de vídeo cargado de acción, gore, furia y un acompañamiento musical *rave* (que responde al nombre



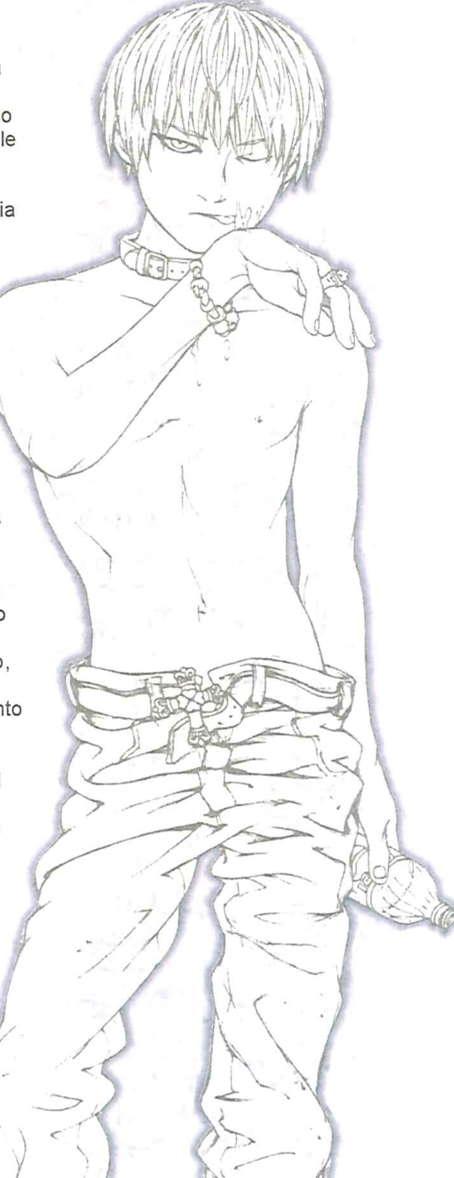
"*Release me*" y al cual sólo hace sombra el inolvidable tema principal del juego y *ending* "*Wonderful World*") nos dábamos de bruces contra un juego original dentro de lo ya de por si monótono que nos podía hacer creer lo manido de su género. De cualquier modo no pasan demasiados minutos desde que comenzamos hasta que quedamos atrapados en la amarga historia de nuestro protagonista, *Rion Steiner*, lleno de poder y rabia hacia los que le han hecho carecer de todo lo demás: familia, recuerdos, 14 años de su vida... sólo una agria existencia en la que la tristeza de dar un paso adelante sólo es aplacada por el odio hacia el responsable de cada muerte que le llevó a provocar el paso anterior.

Cabe reseñar que a pesar de estar cargado de contenido adulto (sangre, experimentación con humanos y todas y cada una de las **drogas** que los protagonistas son obligados a consumir para mantener su poder), este juego vio la luz tanto en el mercado americano como en el europeo, ambas censuradas, con un doblaje vomitivo y un tratamiento de los videos que dejaba muchísimo que desear, quedando por confirmar que el final fuese distinto al japonés, como dicen los que han tenido las tripas de completar sus entre 5 y 6 horas de juego. Es anecdótica la falsedad de los responsables de **Crave**, compañía responsable de su distribución en occidente, que garantizaba en la propia caja del juego entre 50 y 60 horas de juego.

Las buenas historias merecen ser contadas y



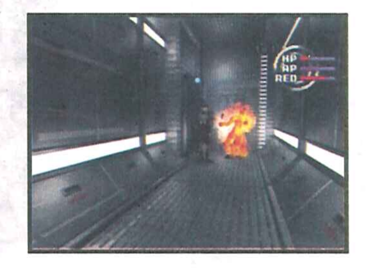
en la actualidad el cine y el *anime* son los medios más deseados. ¿Cabría soñar con una adaptación? Pues sí, y a lo tonto a lo tonto un *Papá Nöel* despistado la dejó caer en junio del 2002...........











The Last GALERIANS ASH

No se si la historia o alguna revista como la Muy Interesante llegará a desvelarnos quién pronunció por primera vez aquello de "Segundas partes nunca fueron buenas" pero todo aquel que disfrutase con la primera entrega de Galerians llevará desde el 25 de abril esbozando una de esas sonrisas que ocupan todo el hemisferio sur de la cara pensando hasta qué punto tal afirmación no va con él.

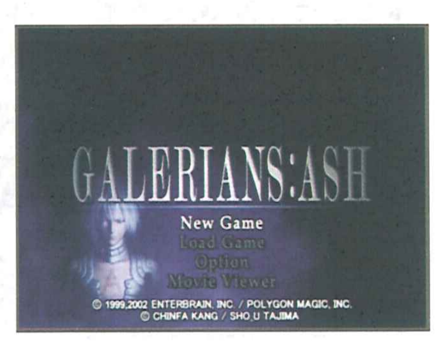
Así mismo, confío que sepáis disculpar cualquier imprecisión derivada de las escasas cinco horas que he podido disfrutar del juego gracias a esa magnífica y harto útil diseño de la máquina de Sony que convierte en un juego de niños jugar a una copia pirata pero casi absolutamente imposible disfrutar de un juego original japonés en una consola pal. De cualquier modo, allá vamos.

¿Por dónde íbamos? Buena pregunta.

Galerians: Ash aparentemente retoma la historia tras la derrota de *Cain* en la *Torre Mushroom*, pero el jugador que guarde en su memoria la inmediatez con la que, tras cruzar la sala de gestación de los componentes del *Family Program*, nos enfrentábamos a *Dorothy* quedará extrañado al ver cómo nuevas zonas han sido añadidas.

Lo que al principio puede ser interpretado como un detalle por parte de **Polygon Magic** para que los incondicionales disfruten con las nuevas habilidades de *Rion* en zonas del primer ***Galerians*** prontamente se tornará confuso ya que... si *Lilia* está a nuestro lado... **¿Por qué sigue resonando su voz en nuestra cabeza?** A esto se une el extraño hecho de que tras aniquilar a *Dorothy* volveremos al punto de partida. ¿Qué está pasando aquí? De nuevo la voz de *Lilia* nos orientará y esta vez sí que comprendemos lo que está pasando. Esto que estamos viviendo no está sino en nuestra mente. Estamos vivos pero... ¿Qué nos ata aun a este mundo inexistente que nos atraviesa el cerebro? En nuestro nuevo intento por destruir a *Dorothy* nos cruzamos con **un nuevo Galerian** que incluso antes de acabar con ella nos culpa tanto de la muerte de esta como de su propio nacimiento. Su nombre es *Spider*. Tras acabar con él estamos preparados para destruir de una vez por todas todo resquicio de *Dorothy* en nuestra mente. Y una nueva vida se abre ante nosotros...

Han pasado seis años desde la "muerte" de *Rion* en el año 2522 y el panorama no puede ser más desesperanzador. *Lilia* está aquí y ha invertido toda su vida desde aquel momento hasta hoy, que nos ha visto abrir los ojos en reparar nuestra mente (fatalmente dañada al destruir al ordenador que la mantenía pensante), pero no estamos aquí más que para descubrir que la amarga batalla no ha terminado y que lo último que hizo (*le voy a gastar el nombre*) *Dorothy* antes de "fallecer" fue activar un programa de herencia que daría lugar a

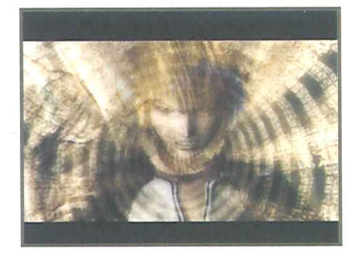


una nueva especie de *galerian* liderados por *Ash* (*el malo malo maloso... ¿o tal vez haya sorpresa como imagino?*) y que probablemente fueron el fruto que dieron los más de 15 años que tardaron en crecer los primeros *galerians* aun imperfectos.

La cosa está así: Los



conocidos como *Last Galerians* se están dedicando a cumplir el sueño de su madre pisoteando todo lo que, despues de seis años, pueda quedar de raza humana. Solo pequeños grupos de resistencia como al que pertenece *Lilia* (*y que no están demasiado convencido de que la solución sea precisamente traer un Galerian más al mundo*) se atrincheran en edificios de alta seguridad preparando incursiones de poco éxito pues las armas convencionales poco pueden contra un galerian...aunque mermar el ejército de máquinas combinadas con humanos que están creando *Ash* y Cía puede mantener la situación en tablas durante algún tiempo.



Rion, a quien todos miran de reojo, cuya misión principal es acabar con *Ash*, es despertado casi como último recurso y desde luego no es una sorpresa para los demás galerians. De hecho un montón de robots antropomórficos con la estructura cerebral y pedazos de bebés humanos le reciben como



escolta de *Parano* al grito de "*¡Rion está aquí!*", "*¡Rion ha venido!*". Si ya de por sí esto es raro, visionar videos de partes más avanzadas de la historia me ha llevado a la conclusión de que alguien está jugando con *Rion* y que, según difusas conversaciones con *Lilia*, ella misma tenga algo que ver en todo esto...al tiempo.

CONSOLA NUEVA, JUEGO NUEVO

¡¡Y jugabilidad nueva!! Al fin tenemos entre manos lo que **Galerians** debió ser desde el principio (*aunque esto suene a desprecio hacia el sistema a lo* ***Alone in the Dark*** *de la primera parte*).

Rion anda, corre, salta, esquiva, apunta, fija, usa nuevas medicinas, tiene un escudo, etc...¡Es genial! Pero vayamos por partes.

Conservamos los ataques de los que disponíamos en el **Galerians** de **PSX** pero con notables mejoras:

-Narcon-> Concentra la mente y produce una onda pulsátil que variará según la cantidad y lejanía de los enemigos pudiendo ser distribuida con las manos.

-Red-> Hace vibrar a voluntad la materia circundante a nivel molecular logrando una violenta combustión obteniendo una importancia tremenda al alcanzar su segundo nivel.

-D-Fellon-> Crea un súbito campo de anti-gravedad capaz de elevar por los aires a los enemigos para después estrellarlos contra el suelo.

A las clásicas habilidades, y gracias también a un nuevo *BeeJect* desarrollado por los compañeros de *Lilia*, se unen dos nuevas drogas:

-Bustanor-> De carácter similar al clásico *Nalcon* pero ampliamente mejorado. Crea igualmente ondas de impulso pero, además de cargarse a gran velocidad, puede ser lanzado en mayor cantidad.

-Breakanor-> Hace vibrar los mismísimos iones y neutrones alrededor del ejecutor, logrando unas potentísimas descargas de carácter eléctrico.

Disponemos también en esta ocasión del *Shield* (escudo) con una utilidad más que evidente, pero con la contrariedad de elevar rapidisimamente nuestro índice *AP* (*ya sabéis que al rebasar su límite entramos en estado Short, reventando la estructura física y neuronal de todo lo que nos rodea...a cambio de hacer descender nuestra energía gradualmente*).





Rion cuenta también con un nuevo sistema *Lock-On* para concentrar su ataque en un sólo enemigo que los que hayáis jugado a los ***Zelda 64*** reconoceréis de inmediato pues es calcado. Este sistema, además, aplicado en enemigos normales, nos indica su cantidad energía restante.

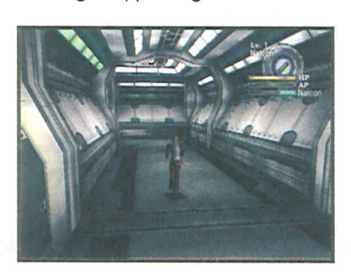
Esto, unido a la nueva capacidad de salto de nuestro protagonista, y al sistema casi inteligente de cámaras, da al juego un excelente dinamismo y convierte algunas batallas en momentos que desearemos repetir (*de hecho en el CD podéis encontrar un par de combates contra Parano y Dorothy... -sí, soy aun MUY malo pero...¿y lo bonito que queda?-*).

Hay algunos detalles que también han sido cambiados a



mejor, como puede ser el uso de las *Skip* que hallaremos tras derrotar a un enemigo importante, que aumentan el nivel de nuestros ataques (en **Galerians** para **PSX** desaparecía su efecto tan pronto como nuestro *HP* era reducido a menos de la mitad, cosa demasiado frecuente siendo en esta ocasión el aumento de carácter definitivo) y la incursión de una barra que indica en qué medida un entorno "contaminado" afectará a nuestro medidor de *AP*. Y ya puestos mencionaremos que con el mando analógico derecho del *Dual Shok* dispondremos de una libérrima vista subjetiva así como de la posibilidad de alternar entre distintas formaciones de nuestros indicadores de estado con el botón *R3*.

La nueva naturaleza del juego, basada en la acción, exigía escenarios más abiertos que los claustrofóbicos pasillos y habitaciones de tamaño mínimo que proliferaban en ***Galerians***, de modo que el nuevo diseño aúna tanto los puntillosos detalles de un meticuloso diseño como el derroche de grandes superficies aptas para ser llenadas de robots u hordas de enemigos (que llegan a atacar hasta de seis en seis). Esto, desgraciadamente, se ha traducido también en el descuido de las distancias cortas, donde la redacción y yo hemos coincidido en que el modelado de los personajes no es todo lo bueno que debería para un soporte matador como puede ser **Playstation 2**.



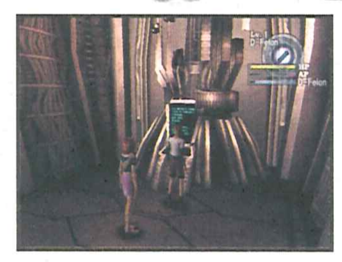




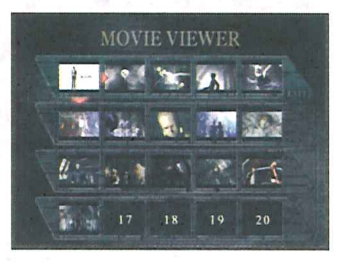
En esta ocasión en el soporte *DVD* (***Galerians:Ash*** ocupa "sólo" 1) encontraremos más de 60 minutos de escenas cinemáticas. Me queda por comprobar si esta cantidad prometida en el "*package*" del juego contiene también a las escenas pre-generadas y grabadas en vídeo, que en ocasiones más o menos destacadas harán las veces de nudo de la historia, como puedan hacerlo las escenas de puro *CG*.

La calidad de estas es similar y, según mi compañero *Solid* (con quien comparto la opinión con reservas), superior a la de los *OVA*s, y su abundancia es notoria pues no son esta vez una inmensa cantidad de pequeños vídeos, como encontrábamos en el primer ***Galerians***, sino escenas que llegan a superar en varios casos los 3-4 minutos, como el *opening*, el despertar de *Rion* o la presentación de ciertos *galerians*. Mi madre, al ver el estropicio que estaba haciendo con la ropa cara, ha hecho una importante inversión en baberos pues hay detalles trabajadísimos que te hacen sentir que, tras haber pagado lo que has pagado por los *OVA*s de ***Galerians:Rion***,

DETALLES TECNICOS



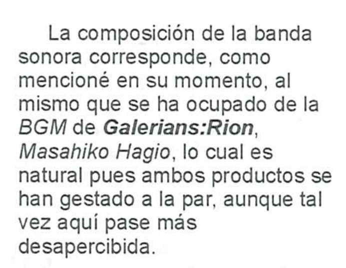




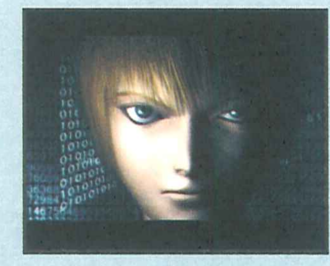
engrandecen el valor del juego que tienes entre manos, pues de nuevo y como ya pasase con la primera entrega estamos ante una fantástica película interactiva donde estas impactantes escenas de video le otorgan una clase superior. Es la sensación que se tiene al ver recompensados X minutos de juego de ***Final Fantasy VIII*** o ***IX*** con una bella y agradecida muestra de arte.

La composición de la banda sonora corresponde, como mencioné en su momento, al mismo que se ha ocupado de la *BGM* de ***Galerians:Rion***, *Masahiko Hagio*, lo cual es natural pues ambos productos se han gestado a la par, aunque tal vez aquí pase más desapercibida.

Y hablando de bandas sonoras, me parece un momento especialmente adecuado para reseñar brevemente algunos productos derivados de ***Galerians:Ash X Rion***, como puede ser las *BGM*s tanto de ambos, con un *CD* de duración cada uno que, dado que apenas han pasado unos meses desde su lanzamiento, no os debería costar trabajo encontrar; la guía oficial del juego puesta a la venta por **EnterBrain** (*que posee una lujosa colección de guías de juegos propios y ajenos como pueda ser la saga* ***Klonoa*** *a precios bastante bajos*) ; el libro de ilustraciones ***Galerians: Grafix*** (una **joya** con entrevista a *Sho_U Tajima* incluída) y otro libro que recoge trabajos variados de este autor a modo de libreta (sí, de los de grandes anillas a un lado que por desgracia destrozan gran cantidad de dibujos dobles).



Y AL FINAL... ¿QUÉ NOS QUEDA?



Yo os lo diré: Un dulce sabor de boca, unas ganas ingentes de volver a seguir jugando y una gran expectación hacia qué nuevas sorpresas nos puede dar ***Polygon Magic*** y la niña de sus ojos (***Gale***...*vaya, al final le he gastado el nombre de verdad..*). Pero ante todo la satisfacción de haber sido escuchado tanto por **EnterBrain** que se ha decidido a creer, como hemos hecho los incondicionales, en esta prometedora historia, como por vosotros, que en un acto de paciencia infinita habéis aguantado mis devaneos por el lado oscuro del vicio. Da gusto estar aquí.



PROTAGONISTAS



Nitro

Nitro: Poco se sabe de esta señorita, salvo que es parte de la élite *Galerian* que maneja *Ash*. Me gustaría hablar más de ella, pero aun no la he combatido.



Spider

Spider: Este jovencísimo *Galerian*, siempre acompañado de su fiel araña, es el más intrigante de los creados tras la muerte de *Dorothy*. Su primer intento de acabar con *Rion* se da en el propio proceso de resurrección del mismo ¿Cómo es esto posible? Tal vez *Rion* encuentre el momento de preguntarle a *Lilia*.



Parano

Parano: Lejos de ser un ser sensible como sus predecesores, este *Galerian* es cruel como pocos y no se lo piensa dos veces antes de rodearse de un ejercito de robots controlados a partir de embriones humanos manipulados. Siempre ataviado con armas blancas, goza sacando los ojos a los que considera "sus juguetes" para reimplantarles una nueva identidad.





Rion

Lilia

Rion Steiner: Nace y muere con 14 años. Arrastra un poder tremendo y la carga de tener que acabar con lo único que le queda a lo que puede llamar "familia" sin saber si quiera quién es ni por qué le ocurre todo esto. *Rion* es un *Galerian* cuyo mayor potencial radica en su capacidad para asimilar diversas drogas y en haber escapado (según le hacen creer) al control de *Dorothy*. Hasta el último momento vive en la creencia de ser el hijo del *Dr. Steiner* y su esposa *Elsa*, y el único *Rion* que existe. En **Galerians:Ash**, tras seis años, "muerto" vuelve gracias a *Lilia* para seguir luchando contra sus hermanos. Tal es el precio de traicionarse a si mismo.

Lilia Pascalle: Sin ser una *Galerian* comparte el destino de *Rion* en su deprimente batalla por acabar con los que le robaron la vida. Escode en su cerebro el único programa capaz de destruir a la todopoderosa *Dorothy*. Gracias al genio científico de su padre, el asesinado *Dr. Pascalle* (uno de los creadores de *Dorothy* y primero en darse cuenta de que se les había escapado de las manos). Tras la muerte cerebral de *Rion* al acabar con *Dorothy* (de quien dependía) dedica 6 años de su vida para devolverle a la vida, pues su mundo se vuelve a ver amenazado por los nuevos *Galerians*, macabra herencia de *Dorothy*. Ahora es parte de un grupo de defensa de élite que lucha contra los *Galerians*... con demasiados secretos.

Ash: Fruto del programa hereditario de *Dorothy* cuya muerte activó a este, el más poderoso *Galerian*, hijo de su investigación en los años sucesivos a la muerte del primer *Rion* (uy, se me ha escapado). *Ash* se ha tomado muy en serio su cometido de destruir todo aquello relacionado con la raza humana y poco a poco ha ido extendiendo el terror desde el corazón de *MichaelAngelo City*.



Ash

GALERIANS :Rion

¿Escuchó la todopoderosa Square vuestras plegarias cuando suplicasteis al hacedor una adaptación a la pantalla grande (o a la pequeña, tanto da) del mágico F.F. VII? ¿Duda alguien de que el carisma de ese capítulo concreto le habría otorgado un éxito incalculable? Como este hay decenas de miles de ejemplos de los cuales Galerians NO forma parte, y es que no podéis imaginar hasta qué punto el anuncio de la adaptación del guión original de Chinfa Kang en formato de 3 OVAs formó revuelo en la BBS de la página oficial que levantó EnterBrain.







La no-tan-prestigiosa-como-Ascii **EnterBrain** tomó el relevo que dejó esta compañía tras unas ventas, suponemos, más bajas de lo esperadas, convirtiéndose así en los nuevos mecenas de la compañía que no pocas veces ha surcado estas páginas con **juegazos** como ***Tondemo/Incredible Crisis***, ***Lord of Fist*** o el más reciente ***Slap Happy Rythm Busters*** (para **Playstation** todos ellos, así como 11 de sus 12 juegos desarrollados a día de hoy, lo cual pone de manifiesto lo joven pero prometedor de esta compañía a la que habrá que seguir la pista).

Con un precio de 3980 ¥ salieron a la venta el mismo 24 de abril de este año 2002 (un día antes que ***Galerians: Ash***) los tres volúmenes que conformaban ***Galerians:Rion***, o lo que es lo mismo, 90 minutos de vídeo en calidad *DVD* (no tengo entendido que **EnterBrain** planee ningún lanzamiento en *VHS*) tomando lo mejor de ***Galerians*** y rehaciéndolo desde el principio con una calidad y un detalle que dejan a los videos *CG* del juego original obsoletos, estableciendo un distanciamiento como el que puede haber entre una **Saturn** y una **Playstation 2**.

En el lado menos agradable está lo poco ajustado del precio. casi 4000 ¥ por 30 minutos de vídeo. Extrapolando a partir de la relación duración/precio que se suele dar en el mercado *DVD* en Japón (tomando cifras de *CDJapan*) un *DVD* con un metraje de 30 minutos no debería exceder los 2900 ¥, aunque hay que considerar que estamos hablando de un producto cuya producción ha requerido una importantísima inversión económica. El único producto comparable que se me viene a la cabeza es ***Final Fantasy The Spirit Within***, cuya edición standard no llega a los 3800 ¥, pero no hay comparación posible entre una película que ha podido verse en todo el planeta y una producción como la que tratamos aquí.

Tal vez a estas alturas alguien se esté preguntando qué es un *Galerian*. Pues bien, la historia nos sitúa en la ciudad experimental *MichaelAngelo* en un año indeterminado entre los años 2500 y 2521. Esta ciudad está regida por *Dorothy*, un gigantesco ordenador que, como si de *Matrix* se tratase, da una mala fama a la *Inteligencia Artificial* desconfiando de la propia raza humana y creando a partir de ésta una raza superior que le deba obediencia absoluta y con el poder suficiente como para dominar o exterminar a las personas: Los *Galerians*.

Sólo unos pocos integrantes del equipo creador de *Dorothy* parecen entender la peligrosidad y llegan al extremo de sacrificar el futuro de sus hijos por un bien mayor. De este modo el *Dr. Pascalle* se las ingenia para introducir en secreto una especie de virus capaz de inutilizar a *Dorothy* en el cerebro de su hija *Lilia* y, exponiendo aun más, el *Dr Steiner* se las ingenia para meter a su hijo *Rion* dentro del ambicioso *Family Program* que desde hace tiempo vienen desarrollando bajo ordenes de tan bastarda computadora, pues sabe que será necesario todo el poder de que van a ser dotados esta primera generación de niños alterados para responder con poderes psíquicos a determinadas drogas.

¿Salió bien el plan?¿Salió mal? Lo único que *Rion* sabe es que está tumbado en una camilla y que la voz de una chica le está llamando: "*Rion...Rion...ellos se están acercando ¿me escuchas?*".

Comprimir más de seis horas de juego en hora y media de película ha supuesto, obviamente, el recortar las partes tal vez menos determinantes de la historia, como la forma en que muere el matrimonio *Pascalle*, los continuos enfrentamientos contra el férreo sistema de seguridad de la *MushRoom Tower* y, por desgracia, gran



TRES OVAS

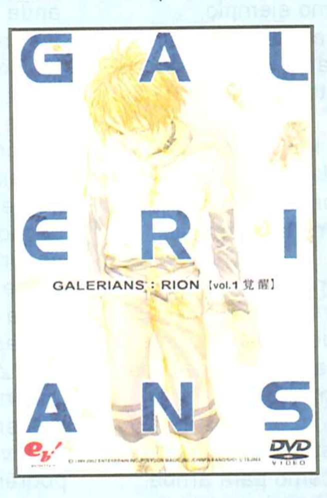
Galerian:Rion está compuesto por tres volúmenes:

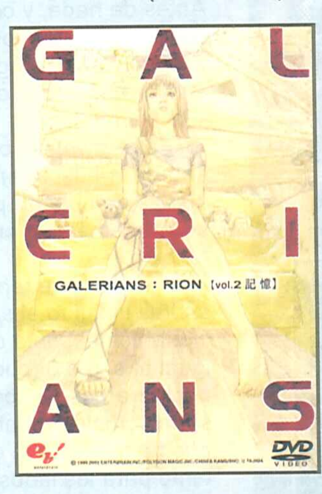
Vol. 1 - Kakusei (Despertar). Da comienzo con el ¿fortuito? renacimiento de *Rion* al mundo de los vivos en el Hospital *MichaelAngelo*, donde buscará respuestas examinando archivos, matando a todo el que se cruza en su camino (desde guardias y vigilantes equipados con pesadísimos equipos de contención hasta el supervisor del proyecto, el *Dr. Rem*, con quién *Rion* deberá medirse si quiere salir de ese centro de experimentación camuflado). Con los pocos datos que obtiene el joven *Steiner* logrará encaminarse al hogar de su familia biológica donde descubrirá (por si su cerebro había medio asimilado que era un experimento fallido como le dijo el *Dr. Rem*) la suerte que han corrido sus padres. *BirdMan*, un ególatra e inestable *Galerian*, no tardará en cruzarse en su camino.

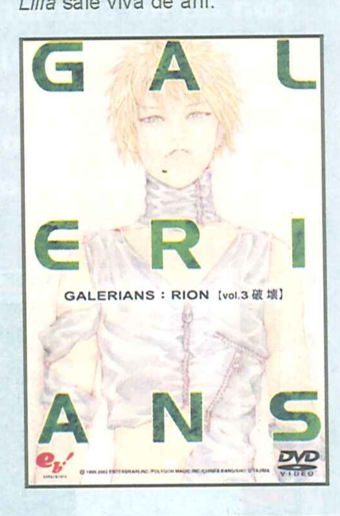
Vol. 2 - Kioku (Memoria). *Rion* al fin, tras "presenciar" diversos flashbacks, sabe de la cruenta suerte que han corrido sus padres asesinados por un *Galerian*.

Gracias a un mensaje oculto de su padre nuestro joven protagonista descubre los planes de *Dorothy* y la importancia de encontrar a su amiga de la infancia *Lilia*, pero *BirdMan* se ha cansado ya de jugar y se desata un épico combate que, tras la victoria de *Rion* (no podía ser de otro modo) le encamina al *Babylon Hotel* donde, tras obtener un nuevo medicamento, habrá de medirse con el auténtico asesino de sus padres, un niño desquiciado llamado *RainHart*. La mirada de *Rita*, la última *Galerian* enviada en su búsqueda y captura. Sosteniendo el cadáver de *RainHart* (el pobre no tenía culpa de nada al fin y al cabo) promete venganza. Mientras tanto, *Rion* ya ha dado con *Lilia*. ¿Y ahora qué?

Vol. 3 - Hakai (Destrucción). Tras una dramática lucha con Rita que finalizará con una peculiar apología de la eutanasia, la fatal pareja de amigos se encaminará hacia la *Mushroom Tower* que preside la ciudad. Allí les esperan los tragos más amargos. Lo único que os desvelaré es que a partir del enfrenamiento de *Rion* con su némesis *Cain* sólo *Lilia* sale viva de ahí.







parte de las truculentas escenas que nos iban narrando las atrocidades que *RainHart* cometió en el *Babylon Hotel* (no incluir al hombre incrustado en la taza del *W.C.* tiene delito). El aspecto más mutilado ha sido la variedad de enemigos, pues gran cantidad de monstruos y robots no han tenido cabida, lo cual en parte es justificado por la necesidad de introducir nuevos modelos de guardianes que encontraremos en *Galerians:Ash*.





La banda sonora es tal vez menos melodiosa de lo que fuese la del ***Galerians*** original. El motivo es el cambio de autor y *Dj Tomo* cede caballerosamente el testigo a *Masahiko Hagio*, todo un nombre de peso dentro del *Techno* y demás géneros de música electrónica que ha llegado a codearse con grandes como *Yasunori Sunagara*. Cubre con nota los grandes huecos que deja la carencia de diálogo por detrimento de la abundancia de escenas de acción.

Supongo que os preguntareis hasta qué punto está logrado el aspecto gráfico de un producto de corte similar al del largometraje de ***Final Fantasy*** (con la evidente diferencia de presupuesto). La verdad es que tanto a mí como a los que les he pedido su opinión les ha parecido que es bastante impresionante, y más teniendo en cuenta que un *OVA* 100% *CG* no se ve todos los días, lo cual hace harto difícil realizar comparaciones. Yo, como comprador y tras el susto inicial de ver la duración de cada *OVA*, estoy bastante satisfecho y creo q es una producción mçás que impresionante a años luz de la calidad de los videos del ***Galerians*** original (en especial determinadas batallas como la que enfrenta a *Rion* y *Rita* con decenas de mesas, sillas y fragmentos de ambas moviendose con una suavidad y un detalle que no pasan desapercibidos o, sin ir más lejos, el corto del *Opening*, que quita el hipo). Habrá quien eche en cara a los productores usar algún que otro minuto de vídeo extraído de los de ***Galerians***, pero bueno, pecata minuta.

¿Qué resta por decir? Sí, que desde el día de su lanzamiento podéis adquirir los 3 *OVAs* y el juego ***Galerians: Ash*** en un sólo pack que, además de ahorrate un par de miles de yens, te trae de regalo un pastillero (ja0ja0ja0) y dos plaquitas conmemorativas (el pack se llama ***Galerians Ash X Rion*** y si no digo que es el que me he comprado yo, **REVIENTO**.

Amano

MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN

Bienvenidos de nuevo a ésta sección sobre MUGEN. Tras el descansito del tutorial y suponiendo que ya habéis destripado el juego del número anterior, seguiremos esta vez con cómo animar a nuestro personaje (es decir, hacer que ande hacia adelante, hacia detrás y que salte).









ANIMACION DE UN PERSONAJE (+ 8 PERSONAJES)

Antes de nada, y como ejemplo, deberemos abrir los archivos de *Kung Fu Man* con el programa ***MCM*** (saludos, *sés*) y buscamos estos *sprites*: 5,0 - 6,0 - 11,0 y 12,0.

Estos *frames* son los de agacharse, y debemos buscar en la colección de *sprites* de nuestro personaje unos que se le asemejen o cumplan la misma función.

Una vez que tenemos todos los *sprites* incluído el *sprite* 0 (cero) , clonamos el *sprite* que creamos que es igual al *sprite* 0 (o imagen estática), los comparamos y hacemos que los dos sean completamente iguales; es decir, que no tiemblen ni estén desplazados tanto para los lados como para arriba. Tened cuidado porque eso se nota mucho y afea al personaje.

Tras esto, ponemos todos los *sprites* con el mismo eje que el fotograma 0. Ahora simplemente renombrad los *sprites* como 5,0 - 6,0 - 11,0 - 12,0 y si tenéis más, tendréis que ir al archivo *.air* y añadirlos, pero eso es otra historia con la que no os liaré ahora. Eliminad el *sprite* 0 de muestra, ya que no es válido, y si lo ponéis lo que haría sería retardar la acción. También es importante (más bien dicho, vital) que elimines los *sprites* de *Kung Fu Man*, ya que el programa por defecto cogerá los suyos.

Visto ya esto, seguiremos ahora con los *sprites* para andar. Es difícil coordinar a la primera el movimiento, y no te preocupes si al principio parece que anda a trompicones, es normal y todos los creadores hemos pasado por esto.

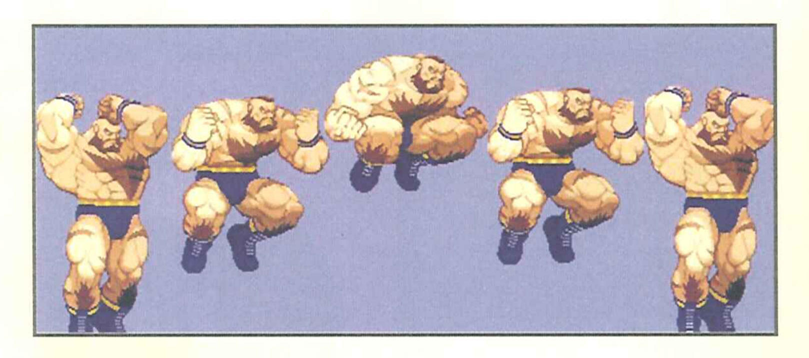


Como veis, para esto el eje "Y" es igual, y lo que debemos hacer es ajustar el eje "X" hasta que veamos que la acción da la sensación de andar y no de temblar. Siempre debes insertar los *frames* detrás de los que antes hemos hecho; (los de agacharse) debes ponerlos con el grupo 20 y dar a cada *frame* de esta acción su número, del 0 hasta el último. Por ejemplo, si hay 6 *sprites* de animación serían: 20,0 20,1 20,2 20,3 20,4 y 20,5 (es muy importante que siempre cuentes el número 0 como el primero en todo).

Investigando por vuestra cuenta podréis comprobar que también hay animación para andar hacia atrás, y el cual presenta una duda: ¿poner la animación de andar hacia atrás o la misma que hacia adelante? Vosotros mismos podréis elegir, aunque si es vuestra primera vez (no valen chistes ^_^) haciendo un personaje, con que adaptéis la animación que ya habéis hecho antes va que arde para que comprobéis cómo va funcionando.

Ya para acabar esta mini-sesión, finalizaremos viendo el salto (hacia adelante y detrás).

Estos *frames* son bastante difíciles (no los *frames*, sino el conseguir la animación fluida) por lo que no deberás fiarte de *Kung Fu Man*, ya que usa para su salto unos 8 o 9 *sprites*, y lo más seguro es que vuestro personaje utilice un número diferente. Además, la altura puede ser distinta y si os pasáis de altura de un salto se puede llegar a salir de la pantalla. Aquí veréis un ejemplo de



salto con 4 *sprites*. El *sprite* 41,0 es el de inicio del salto.

Guardad siempre el *frame* de arranque de salto y capturadlo (cuando capturéis imágenes de salto), es decir, donde nuestro personaje arranque para saltar. Tenedlo muy en cuenta porque desde ese *sprite* va a saltar siempre. Ahora tenéis que ir al archivo *.air* de vuestro personaje y buscar: *[Begin Action 040]* (poned aquí el *frame* que has llamado como inicio del salto), por ejemplo 11,0,0,0,3.
En cuanto a *[Begin Action 041]* del *.air*, es el salto en sí. Aquí deberéis calcular el tiempo que queráis que tenga cada *sprite* si no queréis añadir otros *sprites* (es decir, en el del personaje bajando debéis poner el último *frame* congelado -parado, sin movimiento-).

[Begin Action 042]. Esta acción en el *.air* nos dice que es la acción de salto para atrás. Si no te quieres complicar la vida simplemente pon los mismos del salto.
Prácticamente todos los creadores lo hacen. Hay varios comandos más para el salto. Entre ellos destacaré las siguiente acciones que por ahora no tocaréis pero que vendrán muy bien en un futuro, cuando seáis más expertos.
[Begin Action 044]. Esta acción por defecto no viene en el ***Mugen***, pero aquí pondríamos los *sprites* del personaje que se mantiene en el aire.

[Begin Action 045]. En esta acción colocaríamos los *sprites* cuando se va bajando.

[Begin Action 046]. Aquí se pondrían casi cuando el personaje toca el suelo de nuevo.

[Begin Action 047]. Esta acción es muy importante. Aquí debéis poner el *sprite* cuando el personaje toca tierra.

Para que os quede claro, con *Kung Fu Man* vais a encontrar demasiados *sprites* tanto en salto como en el salto hacia adelante o atrás. Sustituid y eliminad los suyos, no se os olvide escribir vuestra propia animación el archivo *.air*. Calculad los tiempos e intentad capturar los *sprites* para que tengan los ejes iguales, si no quedará un poco desastre.

Sólo con la práctica conseguiréis dominarlo.

Y lo dejamos aquí hasta la próxima entrega, en la que veremos cómo implementar las animaciones de daños y otras cosillas. Practicad todo lo visto, experimentad con personajes ya hechos y "destripad" lo destripable. Sólo así aprenderéis por vuestra cuenta, ya que no hay mejor maestro que la experiencia...

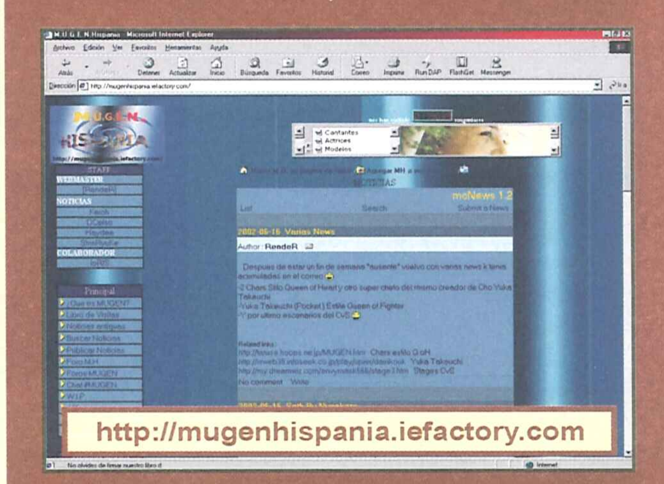
En el *CD* de este mes encontraréis, además de los personajes comentados, al mentado *Kung Fu Man*.

Que os peguéis bien...

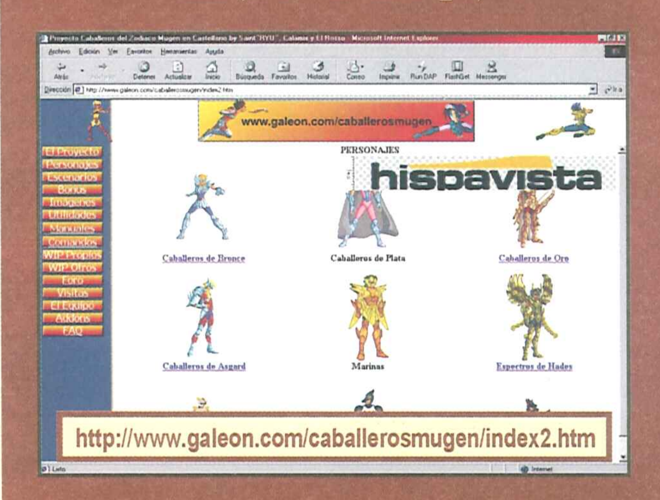
Darth Clarens
rugal@megamultimedia.com

Y antes de pasar a ver nuestros personajes invitados de éste mes, os recomiendo que visitéis, si tenéis ***InterNet***, las dos siguientes *webs* en castellano sobre el mundo ***Mugen***:

HUGEN HISPANIA: Increíble y extensa *web* de manos del colega *Render*. De buen diseño y de excelentes contenidos (además de puntuales actualizaciones), podremos encontrar desde personajes hospedados hasta entrevistas a las cabezas más visibles del mundillo del *Mugen* de habla hispana. Si quieres estar al día de lo que surge, ¡***Mugen Hispania*** te espera!



CABALLEROS DEL MUGEN: De curioso nombre y de reciente aparición, esta *web* dedicada al mundo ***Mugen*** y ***Saint Seiya*** lleva a cabo un ambicioso proyecto: lograr el juego *Vs* de ***Saint Seiya*** definitivo, y para ello sus *webmasters* están metidos hasta el cuello en su trabajo. Además de poder bajarte escenarios y personajes de ***Saint Seiya***, puedes colaborar enviando el tuyo (a ser posible que no esté hecho ya) y así contribuir a la causa que está recorriendo el mundo gracias al *engine* de ***Mugen*** (no pocos creadores de todas las partes del mundo están ya creando caballeros). Así que ya sabéis, daos una vuelta por ésta *web* y si queréis, ayudad a expandir la justicia de *Atenea* por la red (ya se me ha disparado la vena *Saintseyera*... Tendré que desempolvar mi armadura ^_^U).



JUDITH

Este personaje editado a partir de *Yuki* (***Last Blade***) es uno de los mejores con los que me he topado, y ha pasado a formar parte de mi lista de favoritos. Con ataques de luz y variados y vistosos golpes, *Judith* nació como idea de un personaje de rol del autor, como él mismo afirma en una entrevista que se le hizo. Bien ajustada y editada (mola mazo la armadura de las piernas) con *sprites* hasta de *Lilith* (***Vampire Hunter***), tenemos en esta chica de afiladas orejas una luchadora formidable, tanto por sus combos como con sus ataques normales, que son una pasada. Es casi obligatorio el tenerla en nuestro juego, ya que no desentona con la gran mayoría de personajes. ¡Casi se me olvida, su creador es español, ahí es nada (para que luego los americanos y cía se crean que son los mejores !

Nota: 9.
Creador: *Sepher*.





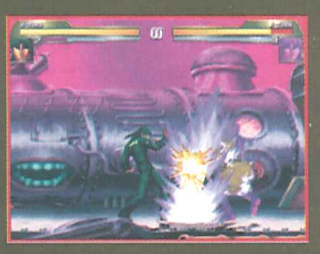


K-SURA

Aquí nos topamos con el típico personaje editado con mucho curro pero poco resultado. Con *K-Sura* se ha intentado el crear un personaje llamativo (y eso que un *Keidash* con pelo largo molaría) y más o menos combero (que lo logra a duras penas). *K-Sura* hace gala de poderes de fuego similares a los de *K'*, pero de color azul como *Iori*. Como *supers* tiene uno similar al de *Yamazaki* (***FF/KOF***) otro más o menos llamativo y otro al estilo de *Kasumi Todo* (***AOF/KOF***) que funciona como una contra. En definitiva un trabajo difícil (editar un personaje siempre es una tarea increíble) pero de movimientos algo entrecortados y de ejecución difícil (sobre todo si queremos hacer el combo aéreo que hace cuando luchas contra él).

Nota: 4'5.
Autor: *K-Z*.











DANTE

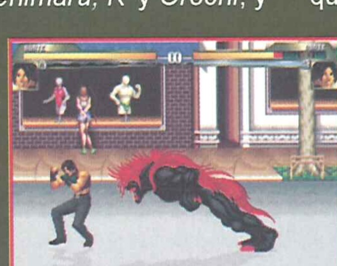




Otro personaje currado y editado de maravilla pero de animaciones toscas (del mismo autor que *K-Sura*). *Dante* es un personaje un tanto siniestro que puede convertirse en una bestia y arrollar al adversario. Hace uso de una pistola, de lanzas y una gran cuchilla que surge del suelo (editada de *Lei-Lei* (*Hsien-Ko*, del ***Vampire Hunter***).

Está editado a partes iguales de *Kyo*, *Benimaru*, *K'* y *Orochi*, y ciertamente está bien hecho porque apenas se nota; y es en eso en lo que este personaje es ameno a la vista, porque no "canta" tanto su aspecto. Como dato curioso, decir que por muy chungo e incluso difícil que parezca, muchos de sus ataques se pueden continuar y conseguir mini-combos, pero es una ardua y difícil tarea. Recomendado para aquellos a los que se les dio de perlas el ***KOF '94***.

Nota: 5.
Autor: *K-Z*.





WHITE RANGER



Gow gow Pawer Rengeeeers!! Qué tiempos de esos espadazos que sólo soltaban chispas y manchaban los trajes, de *mechas* gigantes luchando en ciudades de corcho y de enemigos que siempre explotaban 3 minutos antes de que acabara el episodio. De la mano de un conocido editor español nos llega *Tommy*, el chico de la coleta de los *Power Rangers* que primero fue el *Green Ranger* y ante la atónita mirada de todos resurgió de la nada convertido en el *White Ranger* a bordo de su *Tigerzord*. ¿Y el *Dragonzord*? ¿Lo vendieron? El *White Ranger* para **Mugen** es personaje graciosete y pequeño, pero reparte que da gusto. Además de una bola de energía, un disparo con su hypermegachachi pistola y una especie de gancho con llamas flipantes, llama a su *Zord* para que patee al rival. Todo un trabajo digno de mención, ya no sólo por las risas que te hechas, sino por la fe de su creador ^_~.

Nota: 6.
Autor: *Micromor*.





EVIL FISTRO



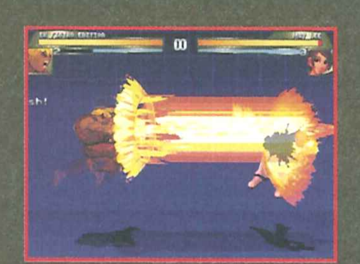
De manos españolas nos llega este desternillante personaje editado sonoramente del mortífero *Evil Ken*. Si de por sí *Evil Ken* acababa contigo en menos que cantaba un gallo, este te matará dos veces; tanto de risa como a leches, ya que tiene la voz del mítico *Chiquito de la Calzada*. Sí, como lo leéis. Qué decir tiene que estáis tardando en jugar al ***Mugen*** de este mes para empezar a reíros con este desternillante personaje. Si queréis datos sobre *Evil Ken*, buscad en anteriores revistas.

Autores: *Reu* (original) e *Inverse* (retoques).

Nota: 9.









YAGAMI IORI



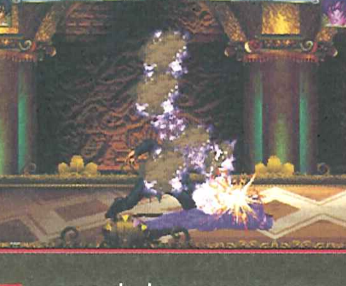
Antes de empezar, os aviso: Este *Iori* es una rayada total. Además de vestir completamente de negro, aparece fumando en multitud de poses y tiene todos los ataques cambiados, desde sus simples presas hasta sus *supers* (sólo se mantiene el de la columna de fuego del ***KOF 2000***). De movimientos poco fluídos y combos imposibles de hacer por un humano, este *Iori*, lamentablemente he de decir que es uno de los peores con los que me he topado. Buena idea la de cambiar de *look* al pelirrojo más famoso de **SNK**, pero metida de pata respecto a la jugabilidad. Además, sus diferentes colores son a cual más cantoso y horrible, quedando bien únicamente la paleta principal. Recomendable sólo si vas a hacer en ***Mugen*** un ***KOF*** loco, porque como quieras que quede bien...

Nota: 4.

Autor: *Mother Earth*.



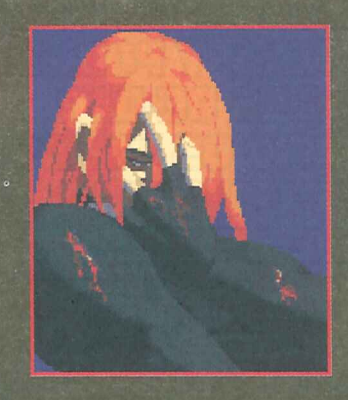




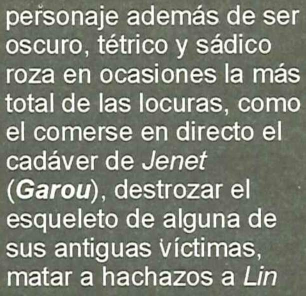




RAVENOUS



Ya para casi finalizar nos encontramos con un personaje simplemente flipante, y junto con *Judith*, está entre mi lista de 15 favoritos que un día desvelaré. Editado a partir de *Freeman* y con una cantidad de *sprites* vertiginosa, este personaje además de ser oscuro, tétrico y sádico roza en ocasiones la más total de las locuras, como el comerse en directo el cadáver de *Jenet* (**Garou**), destrozar el esqueleto de alguna de sus antiguas víctimas, matar a hachazos a *Lin* (***KOF 2000-01***) o ensartar en lanzas a *Iori* (*jo, lo que tiene que doler*). Además de todo esto, nos ataca con todo tipo de armas blancas, de fuego y con unas técnicas de lo más variadas, haciendo de él un personaje salido directamente del infierno, a juzgar por su ataque a lo *K'9999/Tetsuo*, su ataque sanguinolento a lo *Jedah* (***Vampier Hunter***) o hasta puede enseñarnos de vez en cuando sus úlceras estomacales (con deciros que para esto usa *edits* del *Venom* de **Marvel**, podéis imaginaros la preciosidad). Sin más que deciros, probad por vosotros mismos a éste demente luchador que para más de uno se convertirá en su favorito.





Nota: 9.
Autor: *Ex Inferis*.

KUNG FU MAN



Y para acabar, os presento al padre de todos los personajes de **Mugen**. Y no digo tonterías, es que si *Kung Fu Man* no hubiera existido, ningún creador podría haber hecho jamás ningún personaje, así que imaginad que personajes como el citado *Evil Ken* o cualquier otro han salido de *Mr. KFM*.

Kung Fu Man es en sí un monigote karateka que reparte por todas partes, con sus ojos a lo *Daimon* y aspecto de esmirriado.

Tiene dos *supers* interconectables ente sí, uno que arrea un *uppercut* que hace que el rival salga disparado de la pantalla y luego se estrelle contra el suelo y otro que pega tres "*kung fu palms*" seguidas y desplaza bastante al rival.





Como personaje jugable no tiene mucho futuro, pero se le ha tomado cariño y es raro no verle en cualquier gran compilación de **Mugen** (e incluso en *fanfics*).
Autor: Realizado por *Elecbyte*, los creadores del programa **Mugen**.
Nota: Me niego a poner nota al colega *KFM*.

ESTRENAMOS SECCIÓN NUEVA, Y POR ELLO ANTES DE DAR INICIO OS VAMOS A EXPLICAR LO QUE ES UN... SUPER PLAYER

Como ya sabréis, Japón, Corea y China son los tres países asiáticos con más jugadores de excelente nivel, debido a su amplio mercado tanto como en el *arcade* como en las consolas, las competiciones y las revistas. Así el nivel general está mucho más alto de lo que nosotros conocemos. Pero dentro de ellos existen personas que han dedicado un especial esfuerzo, unas con talento y otras no demasiado cuerdos. En cada tipo de juego existen formas de jugar o metas para ellos. Si es un juego de naves se dedican a sacar el máximo de puntos posible, pasar sin que le maten ninguna vida o sin utilizar bombas; en un juego de música jugar bailando, no fallar ni una, jugar sólo con una mano; para las máquinas de lucha conoceréis que existen los "combomanía" y personas que son auténticamente maestros. Algunos de ellos son considerados o clasificados como los mejores jugadores por las revistas, torneos u oficialmente por la compañía del juego. Entre ellos están los "*High Scorer*" (los "*puntomaníacos*"), "*Tetsujin*" (los campeones y jugadores oficialmente considerados maestros en ***Virtua Fighter***), "*Djs*" (maestros en ***Beatmania*** u otros de igual género)... etc. En fin, esta gente generalmente provoca náuseas. ¿Por qué existe alguien como ellos? ¿Para deprimir a los jugadores normales? He aquí nuestra muestra de este mes de alguna de sus actuaciones...

por **Silvercat**

Beatmania 2nd Mix - Legendario jugador de BM dj Itou

Como podréis comprobar se trata de uno de los primeros *Dj* de la época en que apareció el ya clásico ***BeatMania*** de 5 teclas (en España conocido como ***HipHopMania***), juego musical en el que se debía pulsar 5 botones en momentos determinados para conseguir hacer músicas de diferentes estilos como si fuesen presentadas por profesionales *Dj's*.

En esta colección de 3 vídeos os presentamos al fantástico *Dj Itou*, quien ponía todo su empeño y fuerza en pasarse las canciones a la vez que bailaba libremente. Por supuesto el hecho de bailar no le da ni un punto, pero su meta era mostrar su nivel, dejar ver que él puede jugar incluso bailando. Me gustaría que la próxima vez intentase pasarse las canciones haciendo el pino y sin utilizar las manos...



Beatmania II DX - B4U - Con una mano y Full Combo



BeatMania IIDX es un ***BM*** con 7 teclas en lugar de 5 (+ el plato de mezclas, que aparece en ambas versiones). Este juego tiene canciones cuyo nivel general está muy por encima de cualquier ***BM*** y cuenta con una grandísima cantidad de opciones especiales de juego. Pues este jugador se pasa una canción titulada "***B4U***" e interpretada por *Naoki*, con sólo una mano y en estilo de juego "*High Speed*" (en el que la velocidad de las notas que bajan se ve ampliada al doble).
La meta de este jugador no sólo se basa en demostrar que es realmente bueno al jugar con únicamente una mano, sino que se pasa la canción sin fallar ni una sola nota...

SFZ3 Torneo Todo Japon - Final - Oonuki vs Umehara



Este es el combate de la gran final del torneo oficial que se realizó sobre el videojuego ***Street Fighter Zero 3*** de la compañía **Capcom** en Japón. Los dos finalistas utilizan al personaje *Gouki* en estilo de lucha *V-ISM*. *Oonuki* es el participante que controla al Gouki del 1*player* (de traje gris) y *Umehara* es el 2*player* (de traje turquesa). Al principio del video pregunta el presentador a los dos jugadores sobre sus posibilidades de victoria. *Oonuki* cuenta que *Umehara* es un jugador muy bueno, así que no le importaría nada perder o ganar. De lo contrario *Umehara* dice "*Creo que no voy a perder*". El estilo de pelea de ambos jugadores parece bastante similar, aunque en el round 3 queda bien clara la victoria de...

Dodonpachi - Pantalla 6 - Contra el Boss



Dodonpachi es la segunda parte de un videojuego estilo "*shooting*" (en este caso de naves) creado por la compañía **Cave**, una empresa conocida por hacer sus juegos de naves con millones de balas simultáneas en pantalla. Este es uno de los juegos que representan la moda de los *shooting* de la época de 90 y al mismo tiempo de los que más marcó esa moda. El título en cuestión vició a los *High Scorers* de Japón por su altísima dificultad, su sistema para conseguir puntos y por el tamaño de la nave protagonista, que parece muy grande pero en realidad es muy pequeña.
En este vídeo tenemos la oportunidad de ver jugador como si estuviera de paseo matando a la nave final de la sexta pantalla sin fallar ni un sólo disparo, consiguiendo un combo de 300 *Hit*... y por supuesto sin que le maten.

Pop'n music - Classic 4 Hard Random ... no es humano



Este es el mejor video que os presentamos en este número (al menos para los de la redacción de ***Gametype***).
Aquí nos encontramos con un muchacho que se pasa la canción *Classic 4* del juego musical ***Pop'n Music 7*** en modo *Hyper* (máximo de dificultad), con velocidad de bajada de piezas al máximo, y como todo eso le aburre, encima se pone a jugar en *Modo Random* (las piezas vienen sin un orden fijo, lo que hace imposible aprender su recorrido). Bien. Si alguna vez pensaste que eras el mejor jugando a algún ***Pop'n Music***... mirate este video y te entrarán ganas de suicidarte. De fondo se oye al cámara alucinando preguntando "*De verdad eso es Random*"? xD

FINAL FANTASY X

VERSIÓN PAL: UNA JOYA DESTROZADA EN PEDAZOS

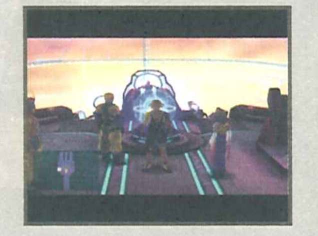
Por desgracia este artículo dedicado al *Final Fantasy X* no trata propiamente el juego en si, es decir que no hablaremos de sus buenos gráficos, impresionante historia, su adictiva jugabilidad ni su envolvente música, si no de la patética versión que todos los Europeos nos hemos tenido que tragar por culpa de Square Europa, que al parecer todavía se cree que los usuarios de PS2 no nos damos cuenta de cuándo un juego es mutilado por los ya tan temidos "50 hercios".

Todos los que hayáis comprado y disfrutado este magnífico juego os habréis dado cuenta nada más ponerlo de esas dos enormes franjas negras que aparecen en la pantalla y que hacen que los personajes de buenas a primeras se vean con unos kilos de más, debido al obvio achatamiento de pantalla que dichas franjas negras producen. De igual modo todos los que tuvierais la oportunidad de ver la versión japonesa o americana notaríais desde un principio el bestial descenso de la velocidad del juego, producido al igual que las franjas negras por el efecto de dejar el juego a 50 hercios. Pero por desgracia, aunque estos dos fallos son los más fáciles de apreciar, existen otras muchas más carencias y faltas técnicas que parece que **Square** ha realizado a caso hecho para hacer que Europa posea la peor versión del juego con diferencia.









DATOS TÉCNICOS

Por si no conocéis algunos tecnicismos y no sabéis muy bien de lo que van los 50 hercios, los explicaré breve y fácilmente: Todos los juegos creados en Japón y América van a 60 hercios, o lo que es lo mismo a 60 imágenes por segundo. Al conversionarlos a PAL (versión Europea) se pierden automáticamente 10 hercios, quedándose en 50 hercios, o lo que es lo mismo a 50 imágenes por segundo, sumandose esos molestos bordes negros y achatamiento de la pantalla. Esto está pensado de esta manera porque no todas las televisiones Europeas soportan los 60 hercios, es decir que si está a 60 hercios en algunas teles no se verán más que rallas molestas pasando de un lado para otro. Pero claro está, eso sólo ocurre en teles muy antiguas, ya que todas las que tienen unos 5 años en adelante están totalmente preparadas para todo tipo de formatos. Ante eso, cualquier compañía de videojuegos que se preocupe mínimamente por las exigencias de los jugadores Europeos reprogramarán los 60 hercios en la versión PAL para que todo aquel que posea una televisión que los soporte juegue en el formato y velocidad de juego originales, y para los pocos que todavía tengan una televisión del año de la pera jueguen a 50 hercios.

Para excusarse de este error **Square** dijo que sólo pudo traer el juego a 50 hercios porque de otra manera habrían tenido que introducir doblemente todos los videos del juego en el *DVD*, una vez a 50 y otra a 60 hercios y no cabían todos (en 4,7 gigas no caben...). Obviamente de una manera u otra es una escusa mala y sin sentido, ya que esto de duplicar los videos no se tiene que hacer ni mucho menos y tan sólo con reprogramar unas cuantas kas a la *ISO* va que arde, y si no que se lo pregunten a los "*crackeadores*".

PUNTOS BUENOS DE LA VERSIÓN PAL

Este es uno de los Eones Oscuros a los que nos podremos enfrentar en la versión PAL. Equiparos bien antes de combatir contra él, porque tiene nada más y nada menos que 4 millones de vida.

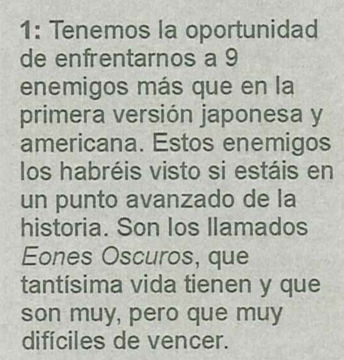


Esta escena es una de las exclusivas que posee la versión International, es decir la que ha llegado a Europa. En la imagen podemos ver un encuentro entre los personajes del juego y uno de los Eones Oscuros.



Este es sin duda el punto de grabación más usado de todo el juego e inexplicablemente no está en la versión normal de FFX. Se sitúa en la zona de entrenamiento donde nos podemos enfrentar a todos los monstruos del juego menos a los Eones Oscuros y por suerte en la versión PAL sí está disponible.

Afortunadamente la versión que ha llegado a Europa es la *International*, es decir una reedición que se hizo en Japón del ***Final Fantasy X*** con algunas novedades y pequeños fallos arreglados, lo que quiere decir que podríamos haber tenido la mejor versión de todo el mundo, como gratamente ocurrió hace unos meses con el ***Metal Gear Solid 2*** versión PAL que, acertadamente, no posee ninguno de estos fallos.



1: Tenemos la oportunidad de enfrentarnos a 9 enemigos más que en la primera versión japonesa y americana. Estos enemigos los habréis visto si estáis en un punto avanzado de la historia. Son los llamados *Eones Oscuros*, que tantísima vida tienen y que son muy, pero que muy difíciles de vencer.

2: Es posible elegir entre dos tablas de esferas diferentes, siendo una de ellas exclusiva de la versión *International* y con el aliciente de ser más grande y tener más magias que la normal.

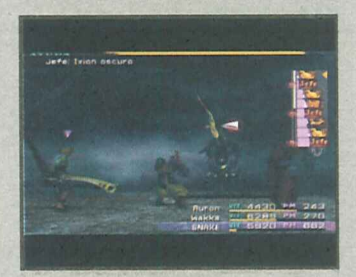
3: Como habréis notado,





durante las escenas *3D* pregrabadas en tiempo real del juego algunos personajes aparecen mejor hechos que otros, es decir que poseen un modelo *3D* de una calidad pasmosa y otro modelo *3D* de una calidad que deja bastante que desear (una versión buena y otra mala de cada personaje principal). Sólo aparecen a la vez un máximo de dos personajes bien hechos en pantalla y si aparecen más serán los modelos malos, es decir que los programadores de ***FFX*** no han logrado exprimir bien la consola y tienen que utilizar este mal truco para intentar confundir a los jugadores y que crean que los gráficos del juego son mejores de lo que realmente son. Visto así esto sería un fallo, pero es que la versión normal del juego no poseía dos modelos de personajes, si no tres, uno bueno, medio (eliminado en esta versión) y el malo. Es decir que por lo menos en todas las escenas donde aparecía el modelo *3D* del personaje medio, ahora veremos el bueno, lo cual se agradece.

4: Algunos detalles en menús y puntos de



grabación han sido arreglados. Por ejemplo la versión normal del juego no poseía un "*ordenar automático de items y armas*", lo cual era un auténtico calvario y en algunas zonas donde viene muy bien hallar puntos de grabación no los había. Como ejemplo está el tan usado punto de grabación que se encuentra en la tienda donde podemos combatir contra todos los enemigos del juego (si previamente los hemos cazado), que no aparecía en la versión normal. También algunos detalles más como la mejora del diseño de algunos menús es notoria.



Por culpa de la lentitud del juego, pasar algunos caminos del juego se puede hacer más que pesado. Incluso las cargas entre pantalla y pantalla y el intervalo para entrar en las luchas es más lento que en la versión original a 60 hercios.

Y LOS PUNTOS NEGATIVOS DE LA VERSIÓN PAL

1: La gran reducción de pantalla con esos odiosos bordes negros.

2: La reducción de velocidad total del juego, quedándose un 20% más lenta que la versión original.

3: Originado por la reducción de velocidad, las voces del juego al ir a su ritmo normal (ya que el audio no cambia de velocidad por estar a 50 hercios) se adelantan respecto a la imagen y crean el efecto de ver a los personajes moviendo la boca cuando ya han terminado de hablar hace un buen rato.

4: Incomprensiblemente se ha producido un descenso bastante significativo en la calidad de visionado de los videos del juego, que en la versión Japonesa y Americana poseen calidad de visionado *DVD*, es



Como podéis observar en el rostro de Tidus, parece como si desde Japón hasta Europa hubiera ganado unos cuantos kilos de más. Todo por culpa de los dichosos bordes negros.



decir prácticamente perfecta, y que en la versión Europea han sido rebajados a una calidad no mala, pero sí muy normalita, pocas veces vista en una **PS2** que tiene la posibilidad de descomprimir videos en calidad *DVD* sin ningún problema.

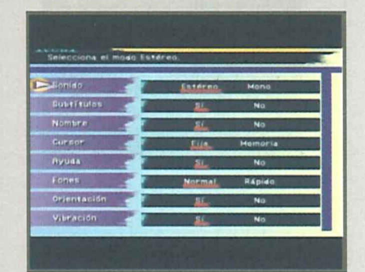
5: Como **Square Europa** creerá que los Europeos no tenemos mucho oído, decidieron quitarle la opción de audio 5.1 que como muchos sabréis permite oír por cinco altavoces diferentes + un *subwoofer* los sonidos totalmente diferenciados de una película o juego. Es decir, que por cada uno de los altavoces percibimos un sonido. Al igual que en el estéreo son dos puntos de sonido, el 5.1 son cinco puntos de sonidos diferenciados + el altavoz encargado de los grabes. No tiene mucha lógica, pero el hecho es que la versión *PAL* ha sido privada de esta magnífica opción que, por el momento, pocos juegos de **PS2** poseen pero que sin duda proporciona un sonido envolvente de lujo, y si no que se lo pregunten al ***Metal Gear Solid 2***.



6: La opción de conectar el disco duro de la **PS2** ha sido inexplicablemente también quitada. Que éste periférico no haya salido todavía en Europa no quiere decir que esta opción se tenga que quitar, ya que dentro de no mucho también podremos disfrutar del disco duro en España, y de hecho, cuando el ***Final Fantasy X*** se puso a la venta en Japón todavía no estaba en el mercado el disco duro.

Este aparato hace que los tiempos de carga se queden reducidos a cero y que el pantallazo de entrar a una lucha (cuando salen los cristalitos rotos) desaparezca por





En la imagen de arriba podéis ver todas las opciones de configuración que posee el juego. Lo curioso es que la versión japonesa tenía una más que servía para activar el sonido 5.1. Al igual ocurre con la imagen de abajo, en la que vemos una zona del juego donde se pueden oír todas las músicas (y algunas más que únicamente podemos escuchar en este punto) y ver todos los videos, pero igualmente le falta la opción de poner el sonido en 5.1.



completo, haciendo que automáticamente entremos en las luchas sin ningún tipo de carga ni antes ni después del combate, los cual está muy bien, pero que de nuevo no podremos disfrutar en esta versión cutre *PAL*.

7: Incomprensiblemente y aunque esto ha ocurrido en todos los ***Final Fantasy*** que han llegado a Europa, muchos de los







nombres de personajes, monstruos, localizaciones y armas han sido cambiados. Por ejemplo *Sinh* en realidad es *Shin*, que significa en japonés "*nuevo*" y que se podría entender como renovación, lo cual hace que el nombre original de este enemigo tenga una clara lógica.

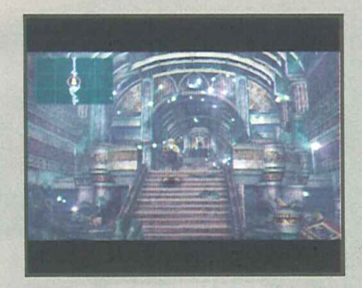
También armas como el *Sable Artema* o magias como la de *Lázaro* han sido sacadas de la nada y totalmente inventadas. Me imagino que lo de *Lázaro* viene de la conocida frase: "*Lázaro, ¡Levántate y anda!*" ya que esta magia hace que el personaje resucite, aunque lógicamente no es el nombre original japonés.

Como estos ejemplos existen muchísimos más (de hecho prácticamente todas las magias del juego tienen los nombres cambiados y lo mismo sucede con casi todas las armas).

8: El *DVD* que viene junto con el juego no es el de la versión *International*, que está bastante mejor que el que nos ha llegado, entre otra cosas porque posee un interesante video que ya difícilmente podremos ver y que muestra ni más ni menos lo que ocurre en la historia después del final del juego, algo que lógicamente aclara muchos puntos que se quedan en el aire (algo que seguramente cabreará a gran cantidad de fans).



Casi todas las armas, objetos y monstruos del juego poseen nombres que no tienen nada que ver con la versión original del juego.





Es una verdadera pena que los magníficos videos que posee este juego estén totalmente destrozados con los bordes negros, tirones de imagen y la más que notable lentitud.



YA PARA TERMINAR

Después de todo esto ya sabéis con certeza qué producto nos ha vendido **Square** a los pobres Europeos, quienes aparte de ser siempre los últimos en tener nuestra versión de los juegos, algunas veces somos degradados con mutilaciones tan bestiales como la que desgraciadamente ha sufrido el ***Final Fantasy X***, uno de los mejores y más bellos juegos de PS2. Una joya rota en pedazos.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



MEGADRIVE

EL MAYOR EXITO DE SEGA

Sin duda alguna, la consola Megadrive supuso el mayor éxito de la conocida SEGA en lo que a hardware se refiere. ¿Quién no ha ansiado nunca poner sus manos encima de este monstruo de 16 bits? He aquí uno de los primeros sistemas de entretenimiento de 16 bits, y uno de los responsables del boom de las consolas en Europa. Su salida en Japón a mediados de 1988 supuso una auténtica sorpresa para los aficionados a los videojuegos, acostumbrados por aquellos entonces a lo que podían dar de sí aparatos como la NES o la Sega Master System.

Un año después hizo acto de aparición en los Estados Unidos (con el nombre de **Genesis**), momento en el cual la consola fue ganando más y más importancia... y así hasta lanzarse en 1990 en el continente europeo. Esos prematuros días en los que se exponía la **Megadrive** luciendo algunos de sus primeros juegos, como el por entonces alucinante *Altered Beast*, son recordados con agrado por los aficionados a los videojuegos. Claramente, *Sega* dio un golpe de efecto con **Megadrive**, sobrepasando y de lejos todo lo que anteriormente se había visto.

Los usuarios veían conversiones cuasi perfectas de máquinas *arcade* como el mencionado *Altered Beast*, *Golden Axe* o *Super Hang On*, convenciendo rápidamente a los jugones más escépticos. Dicho y hecho... *Sega* consiguió rápidamente lo que con **Master System** le llevó varios años: asentar maravillosamente su consola en el mercado. Y es que se había puesto el listón muy alto, con un aparato que por aquellos entonces era capaz de mirar cara a cara al omnipotente **Commodore Amiga** en lo que a potencia se refiere.



Complementos Infructuosos

Así pues, nació el *Mega-CD*, un complemento que dotaba a *Megadrive* de las nuevas y flamantes posibilidades del CD Rom. Y no sólo eso, el aparato en cuestión añadía nuevas capacidades técnicas... la CPU ahora trabajaría a 12.5 Mhz con respecto a los anteriores 7.67, se añadía un nuevo procesador gráfico *ASIC* para utilizar por hardware nuevos efectos al más puro estilo *modo 7* de *SNES*, y se potenciaba el chip de sonido con seis canales *PCM* en estéreo.





El resultado fue más bien parco. Pocos eran los juegos que aprovechaban el poderío de la nueva combinación, y empezaron a salir infumables títulos que se apoyaban constantemente en el *Full Motion Video*. Otras veces, nos encontrábamos con versiones de cartuchos cuya única aportación era el cambio de formato. Tan sólo algunos programas como *Thunderhawk*, *Jaguar XJ220* o *Silpheed* eran dignos de tal hardware.

Algo parecido ocurrió años después, con la presentación de aquella "seta" llamada *32X*. Se trataba de un añadido para **Megadrive** que consistía en convertir a la consola en un verdadero monstruo de 32 bits. **CPU:** 2 x Hitachi SH2 a 23 Mhz/40 MIPS, **Co-Procesador:** Nueva VDP, 50.000 polígnos planos/s, **RAM**: 4 megabits extras, **Paleta:** 32.768 colores, **Sonido:** Estéreo digital PCM mezclado con el de **Megadrive**... como se puede ver, algo sorprendente.

Pero claro, por aquellos entonces, ya era conocida la mala política de *Sega* en cuanto al apoyar sus consolas se refiere. Poca publicidad, nulo apoyo externo de terceras compañías, escasa utilización de los recursos del *32X* en sí... La caída no se hizo esperar, y a pesar de haber recibido algunas obras de arte como las sorprendentes conversiones de *Virtua Fighter* y *Virtua Racing*, la *Megadrive 32X* pasó muy pronto a mejor vida.

Llegó Sonic

No tardó mucho en aparecer el juego emblema que terminaría glorificando tanto a *Sega* como a su *Megadrive*. Estamos hablando de *Sonic The Hedgedog*, uno de los pocos títulos cuyo propio nombre es símbolo de la historia de los videojuegos. **Yuji Naka** daría forma a un arcade de plataformas que rozaba la perfección en todos y cada uno de sus elementos, ya fuesen técnicos o jugables. Gráficos perfectos, velocidad arrolladora, música para recordar... ¡*Sonic* lo tenía prácticamente todo!

El hecho de que *Sonic* fuese una exclusiva de *Sega* dio un fuerte empujón a las ventas de *Megadrive*, siendo entonces la envidia del resto de sistemas al disponer de uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Pero claro, la sombra de una nueva consola de la competencia estaba muy cerca... *Super Nintendo* se acercaba a pasos agigantados, y sus capacidades técnicas amenazaban con sobrepasar a la 16 bits de *Sega*. Es por ello que la compañía nipona se puso a trabajar en un curioso *add on* para potenciarla. ¿De qué hablamos? Del *Mega-CD*, por supuesto.



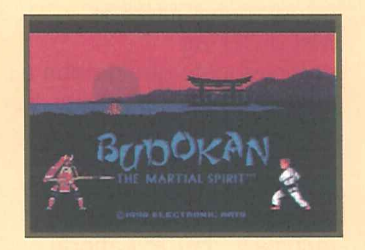


EMULANDO A MEGADRIVE

Aún en 1998 **Megadrive** daba signos de vida... una trayectoria extremadamente larga para una consola. Y es que cuando la calidad acompaña... ya se sabe. Hablando de acompañar... ¿qué tal si damos un repaso por los mejores emuladores que hay sobre esta consola? Sólo como curiosidad, porque... ¿Sabéis que en comercios como *Toys'r'us* todavía se pueden encontrar consolas **Megadrive** a la venta?

Empecemos por los antaño más famosos y potentes emuladores de la 16 bits de *Sega*. Probablemente, los no profanos en este mundillo recordarán con cariño nombres como ***Genecyst*** o ***Kgen***. Ambos competían constantemente por demostrar cuál era el mejor, estando ambos a un nivel bastante alto. Ninguno de ellos se ha vuelto a actualizar desde mediados del 98, pero aún hoy día ofrecen una calidad en la emulación realmente envidiable, fructífera a todas luces en comparación con otros "experimentos" más actuales. Aún siendo ambos para DOS, poseen una *gui* muy buena que facilita la navegación por las diferentes opciones. **Genecyst**, programado por el mismo autor que nos congratulase en su día con el genial ***Callus*** o el sin par ***Nesticle***, lo podemos encontrar en **http://bloodlust.zophar.net /gen/genecyst.html**, mientras que la última versión de ***Kgen*** estará a nuestra disposición en

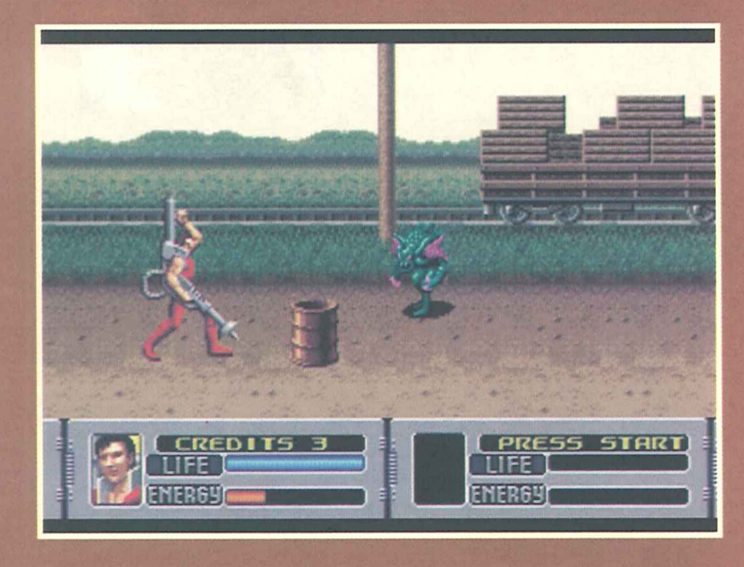




páginas como **www.emumania.com** o **www.emulatronia.com**.

Más actual y de gran éxito entre los usuarios de hoy día, nos encontramos con el fabuloso ***GENS***, un emulador que, aparte de conseguir una fidelidad del 99,9% con respecto a la máquina original, permite ejecutar todo tipo de virguerías gráficas para mejorar más si cabe el ya de por sí sorprendente aspecto visual, gracias a efectos de interpolación o el *2xSAI* (Kreed), que prácticamente transforma los viejos gráficos de **Megadrive** en alta resolución... ¡ver para creer! Aparte, soporta una más que decente emulación de **MegaCD**, pudiendo ejecutar tanto los juegos en su soporte CD original como el propio archivo BIN del juego... ¡una gozada! Para disfrutar del probablemente mejor emulador de **Megadrive**, echadle un ojo a esta página web: http://gens.consolemul.com.

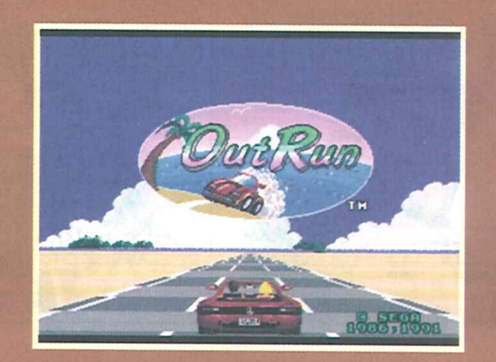
Prácticamente al mismo











nivel, desde http://www.eidolons-inn.de/kega/ *Steve Snake* nos ofrece para bajarnos el estupendo ***KEGA***, cuya versión 0.04b para Windows 9x/ME/2000/XP muestra de lo mejorcito que podemos encontrarnos emulando a la consola de *Sega*. De hecho, ***KEGA*** emula en total las siguientes consolas: **Sega Master System**, **Game Gear**, **Genesis/Megadrive** y **SegaCD/MegaCD**... ¡Una verdadera barbaridad! Sobresaliente en todos los aspectos, vaya...

No tan perfecto como los anteriores pero igual de competente, tenemos al más que correcto Dgen, con versiones para DOS, Windows, Linux y MacOS... o sea, para todos los gustos. Hace tiempo que no se actualiza (la última revisión data de principios del 2000), pero aún así continúa siendo una alternativa interesante, aunque sea para los curiosos (y los que vivan más allá de los sistemas operativos de Microsoft, claro está).

Otro emulador "multisistema" es Generator (www.squish.net/generator). Si bien no deja de ser un emulador normalito para DOS y Linux, en Windows parece que pierde motor, por pecar de una escasa optimización en todos los sentidos. Curiosamente, todo lo contrario que en su versión para MacOS www.bannister.org/software/generator.htm que es donde precisamente Generator demuestra la calidad que verdaderamente atesora. Ahí lo aprobamos.

En exclusiva para la familia de ordenadores **AMIGA** (incluso los **Amiga Power PC**) se ha programado el correctísimo AmiGenerator, cuya última versión, la 0.34 la podemos encontrar en http://www.amidog.com/emu/, de donde también nos pondremos al día en torno a los detalles y noticias que rodeen al mundo de la emulación en el por siempre fantástico *AMIGA*.

Y claro está, uno de los últimos booms en recibir emuladores no se podía quedar sin su ración de *Megadrive*. Claro está, se trata de *Dreamcast*, que recibe el asombroso ***SegaGen***, dos megas de pura emulación que podréis descargar desde **http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/B00005A775/freestorycenter/102-9027094-4628167**. A "tostarlo" y a disfrutar de los juegos más clásicos de *Sega* con el estupendo pad de vuestra fabulosa *Sega Dreamcast*... todo el poder de los 16 bits dentro de los mejores 128 de la historia ;)

¿Qué más?

Pues mucho más. La 16 bits de *SEGA* es una de las consolas que más emuladores tiene en su haber. Programas como el estupendo ***Genital***, el competente Megasis, el trabajado ***Retrodrive***, los ¿abandonados? ***SegaEmu***, ***Storm GCC*** y ***Storm SGE***, el sin par ***Vgen*** o los prometedores ***WinAges*** y ***Xega*** dejan claro que el legado de *Megadrive* es algo muy, pero que muy grande. Si hay tanta gente trabajando en revivir los viejos tiempos de esta genial máquina, por algo será, ¿no creéis? Investigad, probadlos y usad aquel que mejor se amolde a vosotros... no os arrepentiréis.

Spidey
spidey@mericonsolas.com

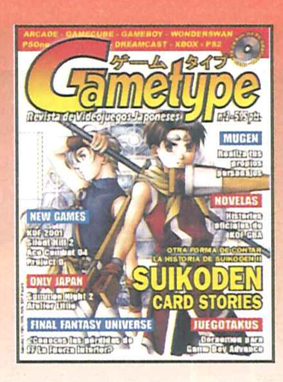


SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES







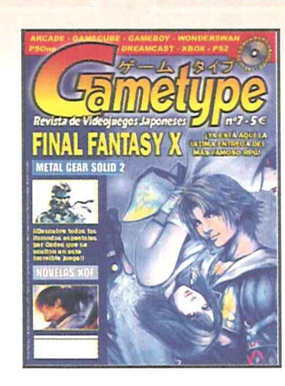


¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!











¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Septiembre del 2002. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)


COMO SIEMPRE, LA MEJOR INFORMACIÓN HENTAI SÓLO LA ENCONTRARÁS EN TU REVISTA FAVORITA
132 PÁGINAS, 64 DE MANGA ERÓTICO Y POR SÓLO 5€. ¿TE LO VAS A PERDER?
Partner © 2000 Shape Shifter. Ilustración por Taka Tony
¡CADA MES EN TU QUIOSCO!
RESEÑAS - DOUJINSHIS
MAQUETAS - ANIME-H
COSPLAY - H-GAMES
EVENTOS - YAOI...
Hentype
TODO SOBRE EL MANGANIME HENTAI JAPONÉS


LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS.
(650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE